

Univerzita Karlova v Praze

Pedagogická fakulta

Katedra dějin a didaktiky dějepisu

Diplomová práce

**Didaktická hra ve výuce dějepisu  
na druhém stupni základní školy**

**The Didactic Game in Education of History  
in Second Degree of Basic School**

Autor: Zuzana Poláková

Vedoucí DP: Doc. PhDr. Alena Míšková, PhD.

Praha 2009

## PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma Didaktická hra ve výuce dějepisu na druhém stupni základní školy zpracovala samostatně a použila pouze prameny uvedené v seznamu literatury.

V Praze

Poláková Zuzana

## PODĚKOVÁNÍ

Na tomto místě děkuji vedoucí práce Doc. PhDr. Aleně Míškové, PhD. a také PaedDr. Františku Parkanovi za odborné vedení práce a vstřícný postoj při konzultacích diplomové práce.

Děkuji také své matce PaedDr. Břetislavě Mardešicové za konzultace a inspiraci. Dále děkuji svému manželovi za trpělivost a shovívavost.

Děkuji také všem vyučujícím, kteří spolupracovali na mém výzkumu.

## Obsah

1. Úvod.....	6
2. Prameny a literatura.....	8
3. Vymezení pojmu hra.....	11
4. Didaktická hra jako prostředek motivace ve výuce.....	16
a. AKTIVIZAČNÍ METODY.....	16
b. MOTIVACE.....	17
c. DIDAKTICKÁ HRA.....	19
i. Znaky didaktické hry.....	22
ii. Klasifikace didaktických her.....	23
iii. Kdy zařadit do výuky didaktickou hru.....	27
5. Struktura didaktické hry.....	30
a. VÝBĚR HRY.....	32
b. PŘÍPRAVA HRY.....	34
i. Uvedení hry.....	36
ii. Pravidla.....	38
c. REALIZACE.....	39
i. Vedoucí, řízení.....	39
ii. Organizace.....	41
iii. Vlastní průběh hry.....	43
d. ZAKONČENÍ DIDAKTICKÉ HRY.....	44
i. Hodnocení.....	44
ii. Reflexe.....	45
e. SHRUTÍ ZÁSAD PRO ZAŘAZENÍ DIDAKTICKÉ HRY DO VÝUKY.....	46
f. VÝZNAM DIDAKTICKÉ HRY V DĚJEPISU.....	49
6. Výzkum použití didaktických her ve výuce dějepisu na základních školách.....	52
a. STANOVENÍ HYPOTÉZY.....	52
b. MATERIÁL A METODIKA.....	53
c. ZKOUMANÝ VZOREK.....	54
d. VÝSLEDKY A CELKOVÉ HODNOCENÍ.....	54
e. CELKOVÉ ZHODNOCENÍ.....	67
7. Soubor didaktických her pro výuku dějepisu na základní škole.....	69



a. METODIKA K JEDNOTLIVÝM HRÁM.....	69
b. ÚSKALÍ HER.....	73
c. KONKRÉTNÍ HRY.....	76
i. DOMINO 6. ročník.....	76
ii. DOMINO 7. ročník.....	83
iii. DOMINO 8. ročník.....	91
iv. DOMINO 9. ročník.....	98
v. HISTORIE ČESKÝCH ZEMÍ V OTÁZKÁCH.....	106
vi. ŠESTIÚHELNÍKY 6. ročník.....	188
vii. ŠESTIÚHELNÍKY 7. ročník.....	191
viii. ŠESTIÚHELNÍKY 8. ročník.....	194
ix. ŠESTIÚHELNÍKY 9. ročník.....	196
_____	197
_____	198
_____	198
8. Závěr.....	200
9. Použitá literatura.....	201
Resumé.....	203
Přílohy.....	204

## 1. Úvod

Jako téma své diplomové práce jsem si vybrala problematiku didaktických her ve výuce dějepisu. Již několik let působím jako učitelka na druhém stupni pražské základní školy a při své praxi se potýkám s překážkami, jak nejlépe žákům učivo sdělit, jak dosáhnout nejefektivnějšího ukotvení znalostí a jak hodiny udělat v neposlední řadě také zábavné a originální. Stejně jako mně, tak i ostatním kolegům se osvědčuje pracovat právě s didaktickými hrami, ale jejich přesné vymezení a také tvorba či provedení bývá problematické.

V souvislosti se zaváděním školních vzdělávacích programů a díky výrazným změnám priorit dětí a společnosti dochází ke změnám tradičních způsobů výuky. Neustále se dočítáme právě o možnostech moderních forem výuky, zároveň je však neustále české školství kritizováno za zkosnatělost a nepružnost. Kde hledat zlatou střední cestu? Jistě není tou správnou cestou upustit od všeho starého, dříve užívaného.

Ve své diplomové práci nabízím řešení, jak učinit výuku pro děti zábavnější, poutavější, a přesto neustupovat od požadavků, neplýtvat časem. Jednou z aktivizujících výukových metod jsou didaktické hry. Právě ty může učitel využívat během výuky a pomocí nich děti vyučovat, vést k pochopení souvislostí učiva, opakovat osvojené vědomosti, dovednosti a návyky. Cílem mé diplomové práce je vysvětlit a zdůvodnit zařazení didaktické hry do výuky dějepisu na druhém stupni základní školy, nabídnout způsoby, jak ji zařadit a jak pomocí ní žáky motivovat k učení a vytvořit soubor didaktických her pro výuku dějepisu na druhém stupni základní školy.

Diplomovou práci jsem rozdělila na tři části. A to na část teoretickou, část výzkumnou a část praktickou.

Na začátku teoretické části se věnuji pojmem hra a soutěž a snažím se nalézt, do jaké míry spolu tyto pojmy souvisí. Uvádím zařazení didaktické hry do aktivizačních metod a zmiňuji se o některých poznatcích o motivaci žáků ve výuce. Učitel užívá motivaci žáků, jelikož je velmi důležitým prvkem učení. Způsoby, jakým žáky motivuje, vybírá podle toho, které jsou pro něj samotného i pro konkrétní žáky ve třídě, které vyučuje, vyhovující a efektivní. Následně řeším, jaké

podmínky musí splňovat hra, aby byla hrou didaktickou, a uvádím pohledy různých autorů na tuto problematiku. Podle mého názoru je pro učitele velmi podstatné znát obecnou strukturu didaktické hry. Proto se ve čtvrté kapitole snažím pomoci vyučujícímu s výběrem vhodné didaktické hry. Nabízím určité zásady, kterých je dobré se držet při uvádění didaktické hry ve výuce, zmiňuji se o důležitosti pravidel. Dále popisuji, jak je hra realizována, jakou roli zde má vedoucí, jaký vliv má způsob organizace. Nezbytnou součástí zařazení hry do výuky je smysluplné ukončení a průběh hodnocení. Tyto fáze hry mohou velmi ovlivnit zážitky žáků ze hry. V dalších částech své diplomové práce shrnuji zásady pro zařazení hry do výuky a objasňuji smysl tohoto zařazení. V kapitole Význam didaktických her v dějepisu již konkrétně pracuji s pojmy didaktická hra a výuka dějepisu. Připomínám, že didaktickou hru lze využít nejen k motivaci žáků, ale lze ji zařadit do různých fází vyučovací hodiny a tato vyučovací metoda pak může sloužit k různým účelům.

Cílem výzkumné části bylo postihnout četnost a způsob používání didaktických her ve výuce dějepisu na základních školách. Zjistit zkušenosti vyučujících s didaktickou hrou a s učebnicemi, se kterými v hodinách dějepisu pracují.

Praktická část zahrnuje soubor didaktických her pro výuku dějepisu na druhém stupni základní školy. Nejedná se o kartotéku her, i když se do kartotéky samozřejmě zařadit dají. Záměrem bylo vytvořit soubor, který by učitelům poskytl již hotové aktivity. Z dotazníků také vyplynulo, že učitelé právě takovou nabídku na trhu postrádají. Hry vycházejí ze znalostí získaných při užívání učebnic řady z nakladatelství SPN Dějepis pro základní školy 6 – pravěk a starověk, Dějepis 7 – středověk a raný novověk, Dějepis 8 – novověk, Dějepis 9 – nejnovější dějiny, což ale neznamená, že se nehodí k výuce, kdy se pracuje s jinými řadami učebnic.

Jako pozitivní vnímám fakt, že všechny hry z daného souboru jsem ozkoušela v praxi při svých hodinách a v kapitole metodiky ke hrám poskytuji doporučení pro využití a také upozorňuji na některá úskalí, která se při hrách mohou objevit.

## 2. Prameny a literatura

Hned na začátku zabývání se tématem didaktické hry bychom si měli uvědomit, že se v žádném případě nejedná o nějakou zcela moderní myšlenku, ale o koncepci, kterou můžeme sledovat již od 17. století. Jako první přišel s ideou vychovávat všechny, všemu a všestranně již Jan Amos Komenský ve svém díle *Didactica magna*, kde mezi didaktické zásady řadí mimo jiné názornost („nic neprojde do rozumu, co neprošlo dříve smysly“, aktivitu (střídat typy činností) či přiměřenost (náročnosti, metod). Potřebu názornosti předvedl v díle *Orbis pictus*. Ve svém dalším díle *Schola ludus* předkládá komplex divadelních her, které měli žáci hrát ve škole se záměrem vzbudit nejen zájem žáka o učení, ale také vzbudit zájem rodičů a veřejnosti o školu.

Dramatizace byla také formou výuky *jezuitských škol*, které byly velmi kvalitní. Hry se hrály na výstavách pro návštěvy a to ve třech jazycích. Jejich cílem bylo vzdělávat a vychovávat. I jiný z řádů se věnoval didaktickým hrám, a to *piaristé*.

Jak jsem již zmínila zpočátku, nejedná se tedy o žádné moderní pojetí výuky, proto nebudeme hovořit o moderních metodách, ale o aktivizujících metodách výuky. Tyto metody jsou znovu oživené ovšem v novém kontextu doby. V podstatě již *sokratovský rozhovor* patří do skupiny tzv. problémových metod, dále již zmiňovaná Komenského didaktická hra i jezuitská dramatizace jsou nově objevovány. Vývoj pokračoval metodami simulačními, situačními, inscenačními anebo projektovými, kterým se věnoval J. Dewey ve svých dílech *Škola a společnost* či *Demokracie a výchova*.

Není možné se zde zabývat všemi historickými pracemi týkajícími se didaktické hry, neboť takové bádání by si zasloužilo vlastní diplomovou práci. Hodlám zde nastínit hlavní prameny 20. a 21. století, ze kterých můžeme čerpat, pokud se o dané téma zajímáme. A také s většinou těchto pramenů pracuji při tvorbě své diplomové práce.

Pokud zcela nevíme, co se pod pojmem didaktická hra skrývá, měli bychom nahlédnout do práce Skalkové *Obecná didaktika*, která nás se zásadami a prvky

didaktické hry srozumitelně seznámí. Dalším dílem obecně pojednávajícím o výuce a jejich složkách je *Moderní vyučování* od G. Pettyho. I zde se dočteme základní informace k tématu tentokrát z pohledu amerického didaktika.

Ve chvíli, kdy se zaměřujeme již přímo na podněty k didaktickým hrám, jejich výhodami a úskalími, doporučuji již sice dříve napsané, ale stále velmi aktuální dílo kolektivu Jankovcová, Průcha, Koudela *Aktivizující metody v pedagogické praxi středních škol*. Přestože se autoři zaměřují právě na terciární stupeň výuky, jsou jejich podněty využitelné v praxi na jakémkoli stupni vzdělávání.

Nápady a podněty k tvorbě didaktických her nalezneme například v díle dvojice autorů Silbermana a Lawsons *101 metod pro aktivní výcvik a vyučování* či ve spise svým názvem na první pohled nesouvisejícím s naším tématem od Neumana a kolektivu *Překážkové dráhy, lezecké stěny a výchova prožitkem*. Neuman se i ve své další práci zabývá prožitkem ze hry žáků či dětí, který vede k mnohem kvalitnějšímu osvojení různých znalostí a dovedností, přičemž si jedinci rozvíjejí své kompetence ať již pracovní, komunikativní, občanské či sociální. Tímto dílem jsou *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě* z roku 2000.

V roce 1994 se pozastavovala nad danou problematikou také Masariková, která vyzdvihuje kvality užívání právě didaktických her ve výchovně vzdělávacím procesu. Stejně jako Neuman ale poukazuje i na skutečnost, kterou jak bylo řečeno výše, nám předložil již Jan Amos Komenský, že důležitá je přiměřenost. Poukazuje i na nebezpečí, kdy didaktická hra může být kontraproduktivní a místo toho, aby aktivizovala, naopak nudí. I o tomto se můžeme dočíst v práci *Didaktická hra vo výchovno-vzdelávacom procese: Quo vadis výchova?*

K novějším pracím řadíme díla Maňáka a Švece *Výukové metody* (2003) či Němcovo *S hrou na cestě za tvořivostí – Poznámky k rozvoji tvořivosti žáků* (2004).

Z vlastní zkušenosti vím, že učitelé dějepisu a jiných předmětů se někdy nechají odradit prací, která se sice zabývá didaktickou hrou, ale v jiném oboru. Naopak nás tyto publikace mohou velmi dobře inspirovat a obohatit. Za všechny jmenuji například Hricové, Jakubíkové a Tulenkové *Hry a kolektivne úlohy v prírodopise* či Trny a Vaculové *Soutěže ve výuce fyziky*.

V odborných časopisech či na internetových portálech neustále vycházejí kratší statě zabírající se daným tématem. Opět pouze inspirativně zmiňuji například

zamyšlení se Mgr. Aleše Pavelky ze Střední pedagogické školy Boskovice *Využití didaktických her při výuce dějepisu na středních školách*, Bušové *Aktivizace ve výuce, didaktické hry, simulace, zážitkové a sebepoznávací aktivity* nebo Čapkovy *Některé směry uplatňované v současné výuce dějepisu v zahraničí*.

Publikací týkajících se didaktické hry je opravdu nepřehledné množství a jistě pro některé zájemce mohou být stěžejní díla jiná, než ta, která jsem vybrala já. Jsem ale přesvědčena, že pokud by se chtěl někdo tématu věnovat hlouběji, jistě by se rád s těmito pracemi seznámil.

### 3. Vymezení pojmu hra

Historikové a antropologové vycházejí z faktu, že hra provází člověka celou jeho historií. Doloženy jsou hry v antice, které byly spojeny s kultem bohů, vždy tedy představovaly něco zvláštního, něco slavnostního. Jsme čím dál více přesvědčeni, že hra provázela lidstvo i v době pravěku.

Jak ale rozumíme pojmu hra? Hrou je vzájemné pitvoření dětí, stavba hradů z písku, zabíjení příšer ve světě virtuální reality, tahy během šachové partie apod. Jak ale hru definovat? Zaměříme se tedy nejprve na samotný pojem hra, a to z více úhlů, opřeme se o slovníky různých společenských věd.

Ve filosofickém slovníku nalézáme definici, která určuje hru jako dobrovolnou činnost, „která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel. Pramení z obecné lidské potřeby rituality. Svůj cíl má v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím „jiného bytí“, než je „všední život“.<sup>1</sup> Zde je tedy hra specifikována především její dobrovolností a zakotveností v pravidlech. Ihned si ale můžeme položit otázku, zda je tedy hra malého dítěte na zvířátka nebo chrastění různými chrastítky také hrou.

V psychologickém slovníku se dočítáme, že „hra je jedna ze základních lidských činností: hra, učení, práce; u dítěte smysluplná činnost motivovaná především prožitky, u dospělých má hra závazná pravidla, cíl nikoli pragmatický, ale ve hře samé; hra je provázena pocitem napětí a radosti, má pozitivní důsledky pro relaxaci, rekreaci, duševní zdraví.“<sup>2</sup> Zde se tedy zabýváme již i hrou malých dětí, která je na první pohled bezúčelná, ale formuje dítěti charakter, dítě si osvojuje nové poznatky, zkušenosti. Jak u starších dětí, tak i u dospělých jde však již vědomě o samotnou hru.

To, že hra není přirozeností pouze lidskou, ale také zvířecí nám osvětluje ve své práci Nakonečný. „Hra je činnost, která přináší uspokojení sama o sobě (je sebezpevňující, motivující). Tuto činnost lze pozorovat u dětí i u zvířecích mláďat,

<sup>1</sup> Blecha, I. A kol.: Filosofický slovník, FIN, Olomouc 1995, s. 182

<sup>2</sup> Hartl, P.; Hartlová, H.: Psychologický slovník, Portál, Praha 2000, s. 195

ale i u dospělých lidí a zvířat. Hra má tedy instinktivní základ, je to vrozená a tedy biologicky účelná aktivita. O tom, jakou má funkci, byly vedeny spory. Lze však usuzovat, že biologická funkce hry spočívá v přípravě na život.“<sup>3</sup>

A jak na hru nahlíží obor pedagogika? Pro tento obor je pochopitelně nejdůležitějším faktorem výchovná složka hry. Ve starším vydání pedagogického slovníku (z roku 1965) nacházíme termín hra dětská, který je popsán jako „hlavní činnost dítěte před vstupem do školy. Dítě ji provádí bez výzvy dospělého a projevuje se při ní po všech stránkách naprosto bezprostředně. Tím umožňuje hra vychovateli pozorovat dobře osobnost dítěte a promyšleně dítě ovlivňovat. Tak se stává hra nejdůležitějším výchovným prostředkem.“<sup>4</sup> Tato definice je pro nás nedostačující, ale i zde nacházíme prvek vrozenosti a hlavně aspekt důležitosti pro další vývoj dítěte.

V novějším vydání pedagogického slovníku (rok 1995) se již autoři zabývají hrou mnohem podrobněji. Shrnují její aspekty, zabývají se tím, co je potřeba k samotnému vykonávání herní činnosti, nabízejí možnosti dělení her, nastiňují strukturu hry. „Hra je forma činnosti, která se liší od práce i od učení. Člověk se hrou zabývá po celý život, avšak v předškolním věku má specifické postavení – je vůdčím typem činnosti. Hra má řadu aspektů: aspekt poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický. Zahrnuje činnosti jednotlivce, dvojice, malé skupiny i velké skupiny. Existují hry, k jejichž provozování jsou nutné speciální pomůcky (hračky, herní pomůcky, sportovní náčiní, nástroje, přístroje). Většina her má podobu sociální interakce s explicitně formulovanými pravidly (danými dohodou aktérů nebo společenskými konvencemi). Ve hře se mnoho pozornosti věnuje jejímu průběhu (hry s převahou spolupráce, s převahou soutěžení). Výchozí situace, průběh a výsledky některých her lze formalizovat a rozhodování aktérů exaktně studovat.“<sup>5</sup>

V této definici se poprvé objevuje prvek soutěže. Je složité najít podstatu, čím a zda se vůbec liší hra od soutěže. Skalková se k soutěži vyjadřuje tak, že

---

<sup>3</sup> Nakonečný, M.: Motivace lidského chování, Academia, Praha 1997, s. 98

<sup>4</sup> Kujal, B. a kol.: Pedagogický slovník 1. díl, SPN, Praha 1965, s. 142

<sup>5</sup> Průcha, J.; Walterová, E.; Mareš, J.: Pedagogický slovník, Portál, Praha 1995, s. 82



„soutěže lze pokládat za zvláštní skupinu her. Výsledek se posuzuje s ohledem na umístění účastníků v určitém pořadí. Soutěže učí smyslu pro fair play, toleranci, vyvinutí maximálního úsilí a odpovědnosti za celek. Neměly by podněcovat k samoučelné konkurenčnosti, nezdravé rivalitě, dosažení vítězství za každou cenu.“<sup>6</sup> Skalková tedy nahlíží na soutěž jako na specifický typ hry.

Pozitivní prvek soutěžení v herním procesu vidí Střelec. „Metoda soutěžení poskytuje žádoucí aktivitu motivaci složitými city osobními i skupinovými. Dva jedinci nebo dva kolektivy měří navzájem své síly při zdolávání morálně hodnotných úkolů. Snaží se prokázat své přednosti. Zápolení mobilizuje maximum jejich soustředění, vůle a energie pro zdárný výsledek.“<sup>7</sup>

Musíme však stále mít na zřeteli nebezpečí, které je během soutěžení velmi reálné. V soutěžích se totiž objevuje nebezpečí sobeckého individualismu a nezdravé ctižádosti. Většinou se doporučuje zařazovat soutěže mezi skupinami dětí než mezi jednotlivci, bývá zdůrazňováno zajištění stejných podmínek pro všechny soutěžící, stanovení jednoduchých kritérií pro posuzování činností a bývá také upozorňováno na snahu o co nejobjektivnější hodnocení výsledků.

Učitel či vedoucí hry má před sebou vždy nelehký úkol, a to vést děti k umu prožívat soupeření pouze do určité míry a hlavně jen v průběhu soutěže, kde je toto soutěžení určitou výhodou a motivuje hráče k vyšším výkonům. Děti si musí osvojit, že je nutností vystoupit z role hráče ihned po ukončení aktivity. Ve chvíli, kdy psychika dítěte není schopna tohoto dostat, vzniká nebezpečí situace, kdy žáci vnímají i nadále své blízké jako soupeře. Dále se může stát, že vítězové opovrhují poraženými nebo ti, kteří zažili opakovanou prohru, začínají pochybovat o svých schopnostech, fixují se na neúspěch, „lámají hůl“ nad sebou samými. Umět se zdravě vypořádat s prohrou, ale také umět pokorně přijmout vítězství je těžké i pro mnoho dospělých. Musíme si neustále uvědomovat, že dětská duše je tvárná a špatnými postupy ji můžeme nadlouho, ne-li doživotně poškodit.

Na děti v dnešní době působí neustálý tlak médií, která jim ukazují, že nepoctivým chováním se dá dosáhnout výsledku rychleji a pohodlněji a že je toto

---

<sup>6</sup> Skalková, J.: Obecná didaktika, IVS, Praha 1999, s. 57

<sup>7</sup> Střelec, S.: Kapitoly teorie a metodiky výchovy, Paido, Brno 1998, s. 91

chování v podstatě beztrestné. Učitelé či vedoucí hry by měli neustále vést děti k tomu, že důležitější než vyhrát je hrát poctivě.

Patří tedy soutěž do vymezení pojmu hra? Tyto dvě aktivity se liší svým cílem. Cílem soutěže je stanovit pořadí zúčastněných, účelem hry je samotné hraní. Takto je možné soutěž od hry vymezit. Na druhou stranu se obojí většinou potkává ve stejné činnosti, rozdíl nacházíme pouze v tom, na co se zaměříme. U hry se tedy zaměřujeme na činnost, pro soutěž je důležitá organizace této činnosti. Je možné tedy říci, že existují i tzv. soutěživé hry, u kterých rozhoduje způsob vyhodnocení (bodování, určení vítěze, hodnocení průběhu, všeobecné pochválení, individuální zhodnocení, skupinové výsledky apod.).

Děti se snažíme vést k pochopení soutěže ne jako prostředku k dosažení úspěchu, ale jako činnosti, která má pobavit, ve které mají účastníci spolupracovat, blíže se poznat, navzájem se sdílet.

Hra sama o sobě má několik specifických rysů. Podle Neumana jsou to „nejistota výsledků, řízenost pravidly, vážnost, zábava, radost, potěšení, dobrovolnost, samoučelnost, vnitřní nekonečnost, zdánlivost, dvojakost, uzavřenost, dramatičnost a přítomnost“.<sup>8</sup>

Jak si máme tato slova vyložit? Hra začíná většinou stejným způsobem, ale pokračuje vždy rozdílně, výsledky jsou překvapením, přestože máme předem nějaká očekávání. Dalším znakem hry je tedy i moment překvapení. Pokud jsou hry řízeny pravidly, bereme je zcela závazně a vážně. Průběh hry přináší zábavu, radost a potěšení. Není zde na místě zklamání z prohry, tomu by radostný prožitek ze hry neměl ponechat prostor. Aby došlo k samotnému prožitku, hráč nesmí být ke hře nucen. Vnitřní nekonečnost bychom mohli chápat jako fakt, že v průběhu hry je jedinec „neohraničený“, díky své fantazii se stává kýmkoli kdekoli. Zdánlivé situace mohou vyústit v něco nečekaného. Hráči jsou při hře fyzicky ukotveni v prostoru, času, jsou limitováni pravidly. Průběh, který se odehrává v přítomném okamžiku, může být velmi dramatický, ovlivňuje jej mimo jiné jistě osobnost vedoucího hry, hráči a jejich nálada, atmosféra, konkrétní situace.

Dále by měla být hra limitována několika podmínkami. Musí být pro hráče splnitelná, dosažitelná, vyžaduje od zúčastněných soustředění, které je podporováno

---

<sup>8</sup> Neuman, J.: Dobrodružné hry a cvičení v přírodě, Portál, Praha 2000, s. 19

pravidly a cíli hry. Teprve potom může být vyvolán pocit radosti, který je nezbytný, jde-li nám o to, aby měla hra pozitivní vliv na motivaci, rozvíjení osobnosti. „Správná hra musí přinášet hluboké zaujetí, při kterém se neohlížíme na únavu ani na čas, nebojíme se ani selhání.“<sup>9</sup>

Z uvedených zdrojů vyplývá, že hra je dobrovolná činnost jedince, má významný podíl na životě a vývoji jedince. Je typická pro dětský věk, ale provází nás i během dospělosti. Přináší nám pocity radosti a uspokojení. Důležité jsou také sociální aspekty her. Většina společenských her upevňuje sociální vztahy, učíme se skrze ně zvládat některé životní situace. V neposlední řadě má hra výchovný charakter, a to nejen u dítěte, ale také u dospělého. Učí dodržování pravidel, upevňuje cit pro spravedlnost, podporuje zdravou soutěživost. Je zajímavé si uvědomit, že člověk, který v reálném životě například odmítá limity a omezení, se rád utíká do světa hry, kde dobrovolně pravidla přijímá. Podřizuje se limitům a omezením, které jsou častokrát z hlediska reálného života nesmyslné. Zdá se, že se tím projevuje podvědomá touha člověka po pravidlech. Proto je hra jednou ze základních činností člověka, dodržování pravidel je jeho potřebou.

Na závěr této kapitoly můžeme provést syntézu uvedených definic a s tímto vymezením pojmu hra dále pracovat. Hra je dobrovolná činnost jedince, která má významný podíl na jeho životě a vývoji. Je typická pro dětský věk, ale provází i život dospělého. Hra přináší pocity radosti a uspokojení, upevňuje sociální vztahy, má výchovný charakter.

---

<sup>9</sup> Neuman, J.: Dobrodružné hry a cvičení v přírodě, Portál, Praha 2000, s. 21

#### 4. Didaktická hra jako prostředek motivace ve výuce

Všeobecně se říká, že by žáci neměli ve škole získat jen určitou sumu znalostí, ale musí být připraveni pohotově se přizpůsobit novým situacím, které přináší běžný život. Musí umět získaných poznatků využít novým způsobem, hledat nová řešení, aktivně a samostatně myslet a jednat. Abychom toho dosáhli, je nutné žáky k osvojování daného učiva dobře motivovat. Snažíme se vzbudit u žáků motivaci vnitřní, neboť je bezesporu mnohem účelnější než motivace vnější. K tomuto nám pomáhají různé aktivizační metody, mezi které řadíme didaktické hry, simulace, zážitkové a sebepoznávací aktivity.

##### a. AKTIVIZAČNÍ METODY

Aktivizační metody můžeme charakterizovat pomocí definice: „Postupy, které vedou výuku tak, aby se výchovně-vzdělávacích cílů dosahovalo hlavně na základě vlastní učební práce žáků, přičemž důraz se klade na myšlení a řešení problémů.“<sup>10</sup>

Jak je nám jasné již z názvu, pro tyto metody je cílem aktivizovat žáky. Daná aktivizace však musí zajistit efektivnost při výuce, úskalí se objevuje ve chvíli, kdy žák je aktivní, ale svojí aktivitu v učebním procesu nevyužívá. Jedná se tedy o plně aktivní zapojení žáků do výchovně-vzdělávacího procesu. Přílišná dynamičnost může být kontraproduktivní, stejně jako nedostačující aktivita. Optimální aktivační úroveň je spojena se středními hodnotami aktivace.

Nespornou výhodou aktivizačních metod a forem výuky je fakt, že žákovi neposkytují pouze odborné znalosti, ale zčásti jim dávají možnost ovlivňovat konkrétní cíle výuky. Respektují úroveň kognitivního rozvoje jednotlivých žáků, jsou vyhovující pro individuální učební styly žáků. Tyto metody počítají se zájmem žáků, umožňují jim zapojovat se do kooperativního učení a spolupráce.

Je nutné respektovat podmínky a aspekty, na kterých aktivita závisí. Jedná se o individuální rysy jedince, motivaci, dané prostředí apod. Pro učitele je zcela zásadní neustálá snaha o aktivaci a především motivaci žáků. Je učitelovým zájmem probudit v dětech vnitřní motivaci k výuce, k samostatné touze po objevování

<sup>10</sup> Jankovcová, M., Průcha, J., Koudela, J.: Aktivizující metody v pedagogické praxi středních škol, SPN, Praha 1988, s. 100

něčeho nového, po hledání příčin a následků, po orientaci v souvislostech. Nedaří-li se učiteli stimulovat touhu žáka učit se, sebevětší vnější aktivita může být jen aktivitou formální, tedy výchovně neúčinnou.

## b. MOTIVACE

Definice na vymezení motivace je mnoho, vyberme například tu z Pedagogického slovníku. Motivace je zde vymezena jako „souhrn vnitřních i vnějších faktorů, které: 1. vzbuzují, aktivují, dodávají energii lidskému jednání a prožívání; 2. zaměřují toto jednání a prožívání určitým směrem; 3. řídí jeho průběh, způsob dosahování výsledků; 4. ovlivňují též způsob reagování jedince na své jednání a prožívání, jeho vztahy k ostatním lidem a ke světu.“<sup>11</sup>

Tato definice zahrnuje celý motivační proces od počátku až ke konečnému vztahu s okolím. Hovoříme zde o faktorech motivace vnitřní.

Vnější motivace je taková, která představuje při učení situaci, kdy se jednotlivec neučí z vlastního zájmu, ale pod vlivem vnějších motivačních činitelů (např. odměny, tresty). Tento druh motivace, pokud je s ním pracováno nevhodně, může u žáků vzbudit pocit úzkosti a strachu.

Naopak v případě motivace vnitřní mluvíme o snaze učit se vycházející přímo z vlastní vůle žáka. Tito žáci ve většině případů dosahují mnohem lepších výsledků, bývají spontánnější a tvořivější.

Je zatím pohádkovou představou, že by se nám dařilo žáky mít neustále namotivované vnitřně, takže se učí sami pro sebe, tedy pro svůj život a neočekávají žádnou odměnu či pochvalu. Představa je to lákavá, ale praxe dokazuje, že se tento cíl povede dobrému učiteli pouze krátkodobě. Přesto se o to pokoušíme dále a každý malý úspěch nás utvrzuje v myšlence, že se to přeci jen někdy podaří.

Jak už bylo řečeno výše, motivace zvyšuje efektivitu učení. Ve chvíli, kdy žák není motivován (ať už vnitřně nebo vnějšně), k uspokojivému procesu učení pravděpodobně nedojde.

Na procesu motivování se podílí samozřejmě učitel, ale není to pouze jeho záležitost. Dále se na něm podílí samozřejmě samotný žák, jeho rodina, spolužáci. Velmi často motivuje samotné učivo, jeho obsah, ale také jeho podoba, s jakou je

---

<sup>11</sup> Průcha, J., Walterová, E., Mareš, J.: Pedagogický slovník, Portál, Praha 1995, s. 135

žákovi předkládáno. Učitel má škálu možností, jak žáky motivovat. Bohužel existuje i velká řada skutečností, která může naopak nemotivovat (přílišné nároky učitele, nezaujatost učitele tématem apod.).

K úspěšné motivaci při výuce může učitel použít některý z těchto způsobů:

- vhodně zvolí název činnosti tak, aby byl zajímavý a poutavý pro žáky, používá barvy a barevné obrázky, reálné objekty k prezentování učiva
- umožní žákům pocítit úspěch (zde můžeme hovořit i o odměnách v podobě známky, pochvaly apod., ale pracujeme s nimi obezřetně)
- propojí učivo s předchozími činnostmi
- využije prvku tajemna, který vzbuzuje v žácích touhu „dozvědět se víc“
- vyzdobí prostředí, kde se aktivita odehrává – květy, obrazy, fotografie, práce žáků
- využije hudbu k navození atmosféry, nebo jako kulisu při práci
- vnese do vyučování nový prvek – předmět, činnost, situaci
- aplikuje učivo na reálné situace
- vypráví příběh, čte úryvek z knihy nebo časopisu
- sám je zaujatý a nadšený činností, která bude následovat

Jako velmi dobrá motivační metoda se osvědčuje výše zmiňovaná hra. Během ní se žáci uvolňují ze svých zakotvených hranic, prostředí ve třídě se obvykle mění, atmosféra je mnohem uvolněnější. Během hry se žákům často propojují znalosti z různých předmětů, praktikují dovednosti, které se zatím naučili, anebo si touto formou osvojují dovednosti nové. Pokud se jedná o takovouto hru, která plní didaktické cíle, hovoříme o tzv. hře didaktické. Té se budu věnovat v dalších kapitolách.

### c. DIDAKTICKÁ HRA

Žáci bohužel až příliš často získávají nové poznatky pasivně, tedy tím, že jim je učitel sdělí. Během učebního procesu je málo času na chvíle, kdy si žáci přicházejí na věci sami. Samozřejmě během jejich pátrání, bloudění a následnému návratu na dobrou cestu uběhne delší čas, než když učitel dané věci přímo sdělí. Žáci si však znalosti, na které přišli sami, pamatují lépe a déle, než v opačném případě. Měli bychom vždy zvažovat, zda se nám nevyplatí čas strávený jejich objevováním více.

V dnešní době se i rodiče snaží svým dětem mnoho věcí ulehčovat, a tak dochází postupně k jejich pasivitě. Didaktické hry a soutěže ve vyučovacích hodinách mají právě tuto aktivitu a zaujetí probudit a povzbudit.

Ve chvíli, kdy zařadíme hru do výchovně-vzdělávacího procesu, mluvíme o didaktické hře, která má své výukové cíle a pravidla. Didaktické hry je možné využívat při vysvětlování, ověřování, upevňování učiva, ale také na zpestření výuky a pro motivaci žáků.

„Didaktická hra je analogií spontánní činnosti dětí, která sleduje (pro žáky ne vždy zjevným způsobem) didaktické cíle. Může se odehrávat v učebně, tělocvičně, na hřišti, v obci, v přírodě. Má svá pravidla, vyžaduje průběžné řízení, závěrečné vyhodnocení. Je určena jednotlivcům i skupinám žáků, přičemž role pedagogického vedoucího mívá široké rozpětí od hlavního organizátora až po pozorovatele. Její předností je stimulační náboj, neboť probouzí zájem, zvyšuje angažovanost žáků na prováděných činnostech, podporuje jejich tvořivost, spontaneitu, spolupráci i soutěživost, nutí je využívat různých poznatků a dovedností, zapojovat životní zkušenosti. Některé didaktické hry se blíží modelovým situacím reálného života.“<sup>12</sup>

Je zajímavé, že na prvním stupni základní školy je vnímána hra jako právoplatný prvek učební činnosti, často převyšující všechny ostatní. Na druhém stupni jsou žáci již vnímáni jako starší, tedy takoví, kteří již mají studovat bez hraní. Jak již bylo napsáno výše, hra však provází člověka celým jeho životem, tedy by

---

<sup>12</sup> Průcha, J., Walterová, E., Mareš, J.: Pedagogický slovník, Portál, Praha 1995, s. 49

měla mít své zakotvené místo i ve výuce na druhém stupni.

Hra užívaná při výuce se samozřejmě liší od spontánní hry, které se účastní žáci doma s kamarády či s rodinou. Jedná se o cílevědomou aktivitu, která má žáka rozvíjet, jeho schopnosti, prožitky, postřeh, představivost. Není tedy tak svobodná jako hra v mimoškolním prostředí. Stále si však zachovává prvky hry, vtahuje žáka svou zajímavostí, ozvláštňuje výuku a v neposlední řadě pomáhá učiteli diagnostikovat třídní kolektiv.

„Didaktická hra umožňuje realizovat proces učení nejen verbálním a pojmovým učením, ale také senzomotorickým učením, emocionálním učením, zážitkem, sociálním učením i zkušeností, kde je úspěšnost zapamatování vyšší.“<sup>13</sup>

Již jsme se zmínili o skutečnosti, že žáci si pamatují více, když si na poznatek mohou přijít sami. Člověk se lépe učí to, co může slyšet, vidět, omakat si danou věc, cítit ji. Žáci se také učí mnoho definic, pouček a pravidel, jejichž osvojování je velice náročné. Proto je třeba využít vhodných metod, ve kterých dítě používá k vyvozování induktivní nebo deduktivní myšlení. Tento způsob vyvozování je typický právě pro některé didaktické hry (indukce – například při simulaci soudu ve starověkém Římě - práce se Zákonem dvanácti desek; hledání nápověd rozmístěných po třídě a na jejich základě určení tematického celku apod.; dedukce – práce s historickou mapou).

Hra také utváří u žáka lepší vztah k danému probíranému tématu, k vyučovacímu předmětu, ke škole jako takové, k učení i k učiteli. Představuje jakési „okno do žákovy světa“, ale zároveň plní konkrétní učební cíle, rozvíjí žákovy schopnosti a dovednosti.

Důležité je uvědomit si rozdíl mezi didaktickou hrou a vyučováním. „Při vyučování sledujeme konkrétní cíl, ke kterému se snažíme co nejsnazší cestou dojít. Didaktická hra také sleduje konkrétní cíl, ale docházíme k němu cestou, kterou se snažíme lépe přizpůsobit dětskému světu – hrou, která je pro něj zábavná, zajímavá. Nesmí však samo hraní zvítězit nad didaktickým cílem, naopak cíl nesmí být při

---

<sup>13</sup> Masaryková, A.: Didaktická hra vo výchovno-vzdelávacom procese: Quo vadis výchova?, SPN, Bratislava 1994, s. 38



hraní příliš zdůrazňován, došlo by pak k tomu, že dítě přestává vnímat hravé činnosti jako hru.“<sup>14</sup>

Na rozdíl od her, které vedou k aktivitám, ale nejsou produktivní, didaktické hry cíleně k produktivním aktivitám a k rozvoji myšlení míří.

Žáci instinktivně touží po konečném vítězném výsledku. Tím se pedagogicky nejúspěšnější ukazují didaktické hry s prvky soutěže. Tyto hry „zvyšují frekvenci aktivit, motivují hráče k účinné spolupráci a efektivní dělbě práce v rámci skupiny, jelikož dobrý výsledek může mít skupina pouze tehdy, uspěje-li jako celek. Proto je průběh hry provázen nezbytnou komunikací mezi hráči a vedoucím a komunikací mezi hráči uvnitř skupin.“<sup>15</sup>

Žáci se v mimoškolním prostředí setkávají se spoustou komerčních her. Tyto hry nabízejí hráčům útek z reality do virtuálního světa, zažívají během nich mnohem větší napětí než u her ve škole. Žáci přirozeně tyto hry s těmi didaktickými porovnávají. Je na učiteli, aby rozdíl mezi didaktickou hrou a jinou žákům osvětlil. Dále by mu mělo jít také o to, naučit žáky vnímat rozdíl mezi hravými činnostmi, které prožívají opravdově se svými kamarády a v příjemném prostředí, a mezi počítačovými hrami, které poskytují neopravdové zážitky. Naučit je vážit si her, při kterých se mohou navzájem sdílet, seznamovat se s druhými a dokázat něco víc, než „zabít všechny ostatní“.

Didaktická hra však neslouží pouze k učení a k zábavě. Hravou formou rozvíjí poznávací funkce. Má značný vliv na:

- kognitivní funkce žáka (řešení problémových situací)
- již zmíněnou motivaci a aktivizaci
- emocionalitu (osobitý význam mají soutěživé hry)
- socializaci žáků (žák vnímá svoje přednosti i nedostatky podle toho, jak je užitečný v týmu)
- komunikaci (vyjádřit určitou myšlenku, vyměnit si vzájemné informace)
- kreativitu (ne každá didaktická hra, například při dominu či historickém pexesu se kreativita příliš nerozvíjí; naopak u živé časové osy ano)

---

<sup>14</sup> Maňák, J., Švec, V.: Výukové metody, Brno, Paido 2003, s. 74

<sup>15</sup> Vališová, A., Kasíková, H. a kol.: Pedagogika pro učitele, Grada, Praha 2007, s. 53

„Hra působí vždy celostně na celou osobnost, učení ve hře spojuje hlavu, srdce a ruku a rozvíjí i ty stránky psychiky, které tradiční výuka někdy opomíjí (představivost, imaginaci, prožívání). Hry také všestranně podporují aktivitu, samostatnost a angažovanost žáků a mohou se stát impulsem k tvořivým projevům.“<sup>16</sup>

V dnešní době se učitelé setkávají s faktem, že žáci ztrácí schopnost soustředit se (ať se jedná o specifické poruchy učení, nebo pouze o lenost vzniklou díváním se na televizi, trávením času u počítače apod.). Soustředění pozornosti se zdokonaluje právě v poutavých, citově zabarvených, silně motivovaných hrách. (Například při hře typu KIM, kdy žáci mají limitovaný čas na zapamatování si co nejvíce historických staveb, se bez soustředění neobejdou.) Kromě soustředění nám hra rozvíjí mimo jiné vytrvalost a sebeovládání, iniciativu, rozhodnost a další volní vlastnosti. Realizace hravého námětu vyžaduje překonávání překážek (drobných neúspěchů, nedostatku materiálu, rušivých zásahů druhých žáků, vlastní únavy apod.).

Čáp tvrdí, že „hry s pravidly jsou důležitou příležitostí k interiorizaci a exteriorizaci sociálních norem, k formování charakteru, k mravní výchově.“<sup>17</sup>

#### *i. Znaky didaktické hry*

- je motivovaná vnitřně, probíhá při ní sebeřídící činnost
- řídí se vlastními pravidly, je osvobozená od vnějších pravidel
- rámcem je imaginární kontext, ve kterém se pracuje a tvoří
- je zaměřená na žáky a na vlastní organizaci, žák si určuje svoji vlastní organizaci předmětů a situací, objevuje svoje nové zdroje objevování
- naplňuje žáka citem pro dokonalost v určité činnosti, která v něm vyvolává pocit sebeuspokojení, naplněnosti a radosti
- trvá nejčastěji 5-10 minut, ale může trvat i déle

<sup>16</sup> Maňák, J., Švec, V.: Výukové metody, Paido, Brno 2003, s. 127

<sup>17</sup> Čáp, J.: Psychologie výchovy a vyučování, UK, Praha 1993

Interiorizace = internalizace, zvnitřnění, začleňování, vstřebávání do psychiky a osobnosti, přijímání za své idejí, myšlenek, postojů, hodnot, společenských norem

Exteriorizace = přechod z vnitřní psychické činnosti k činnosti vnější, předmětné (Hartl, Hartlová: Psychologický slovník, Portál, Praha 2000)

- má různé podoby – hry určeny pro jednotlivce, skupiny 2-6 členné, ale i pro celé třídy nebo školy
- hra musí být přiměřená věku, musí odpovídat úlohám výchovné práce a tematickým celkům příslušného učiva

## ii. *Klasifikace didaktických her*

Klasifikovat dnes didaktickou hru je poměrně obtížné, neboť se touto problematikou zabývalo již mnoho pedagogů, a tudíž jsou klasifikace rozdílné. Pod pojem didaktická hra řadí každý trochu jiné činnosti, proto jsou klasifikace různé. Někteří autoři nazývají didaktickými hrami v podstatě „všechno, co poskytuje žákům uspokojení a možnost aspoň částečné seberealizace, co jim nabízí volnější, alternativní aktivity, které jsou pro ně zajímavější, přirozenější a citově bohatší než tradiční postupy.“<sup>18</sup>

Třídění z hlediska obsahu a cílů didaktických her nabízí H. Meyer.

### 1. Interakční hry:

- svobodné hry (s hračkami, stavebnicemi, simulace činností)
- sportovní a skupinové hry (účastnit se mohou všichni hráči)
- hra s pravidly
- společenské hry
- myšlenkové a strategické hry
- učební hry

### 2. Simulační hry (hraní rolí, řešení případů, konfliktní hry, loutky maňásci)

### 3. Scénické hry, rozlišení mezi hráči a diváky, jeviště, rekvizity, speciální oblečení (volná nebo úzká návaznost na divadelní hry, divadelní představení)

M. Jankovcová dělí didaktické hry trochu podrobněji, a to podle hledisek:<sup>19</sup>

1. doba trvání (hry krátkodobé, dlouhodobé)
2. místo konání (třída, klubovna, příroda, hřiště)

<sup>18</sup> Maňák, J., Švec, V.: Výukové metody, Paido, Brno 2003, s. 126

<sup>19</sup> Jankovcová, M., Průcha, J., Koudela, J.: Aktivizující metody v pedagogické praxi středních škol, SPN, Praha 1988, s. 100

3. druh převládající činnosti (osvojování vědomostí, intelektových či pohybových dovedností)
4. způsob hodnocení (kvantita, kvalita, čas výkonu, hodnotitel učitel, žák, jiná osoba)

Ve čtvrtém bodě se Jankovcová sice nezmiňuje přímo o soutěži, ale ze způsobu hodnocení je tento fakt zřejmý. Pokud v hodnocení klademe důraz například na čas výkonu nebo na kvantitu správně splněných úkolů, můžeme tuto hru charakterizovat právě termínem soutěž.

Masariková rozlišuje didaktické hry zaměřené na:<sup>20</sup>

1. porovnávání a výběr předmětů, tvarů a jevů podle totožnosti resp. odlišnosti (barva, tvar, rozměr apod.)
2. třídění a zařazování podle určitých znaků a vlastností věcí a jevů
3. určování předmětů podle několika, anebo jen podle jednoho znaku
4. cvičení úmyslné pozornosti a paměti – žák si má zapamatovat jistou sestavu předmětů, seskupení hráčů a postřehnout změnu
5. orientace v prostoru – žáci hledají a zařazují předměty podle pokynů (pod, nad, za, před, atd.)
6. hudební hry – žáci určují zdroj zvuku, anebo tónu, poznávají píseň, rytmus apod.

Toto dělení je podle mého názoru možno velmi dobře využít jako inspiraci pro výběr již existujících her nebo vymýšlení nové. Pokud chce vyučující zařadit metodu didaktické hry, právě toto třídění a konkrétní vyučovací látka může být praktickým pomocníkem. Druhů didaktických her je však podle mého názoru mnohem více.

Dále Masariková didaktické hry třídí:<sup>21</sup>

- *podle obsahu* na matematické, jazykové, ekologické, pohybové, geografické, hudebně-taneční, literární apod.

<sup>20</sup> Masariková, A.: Didaktická hra vo výchovno-vzdelávacom procese: Quo vadis výchova?, SPN, Bratislava, s. 38

<sup>21</sup> tamtéž

- *podle funkce ve výchovně-vzdělávacím procese* na motivační, fixační, hodnotící, relaxační, rekreační, rehabilitační apod.
- *podle významu v osobnostním a psychosomatickém rozvoji dítěte* (hry na rozvoj vnímání, pozornosti, smyslů, obrazotvornosti, fantazie, tvořivosti, motoriky apod.)

Dělení didaktických her podle obsahu je možno rozšířit pomocí označení jejich vlivu na rozvoj určitých vědomostí, dovedností a návyků.

„Podle obsahu didaktické hry můžeme označit jejich vliv na:

- jazykový rozvoj
- logicko-matematický rozvoj
- rozvoj vědeckého poznání
- rozvoj pohybu
- rozvoj esteticko-hudebních schopností
- rozvoj organizačně-řídících schopností

V praxi se využívají i další druhy dělení didaktických her. Podle toho, kterou ze základních psychických funkcí didaktická hra rozvíjí, může jít o hry:

- senzorické (rozvoj smyslů)
- na rozvoj paměti
- na rozvoj myšlení
- na rozvoj komunikace
- na rozvoj tvořivosti

Podle toho, ve které části vyučovacího procesu didaktickou hru využijeme, jde o hry:

- motivační
- získávání nových zkušeností
- na upevňování znalostí<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Hricová, I., Jakubíková, J., Tulenková, M.: Hry a kolektívne úlohy v prírodopise, Metodicko-pedagogické centrum, Prešov 2003, s. 10

Přikloňme se ke klasifikaci Jankovcové, kterou bychom mohli doplnit o některé další kategorie třídění didaktických her:

1. podle zařazení ve vyučovací hodině. Na začátek hodiny můžeme použít hru jako motivaci k následné činnosti (typické jsou *šibenice* s tématem hodiny), v hlavní části hodiny hra například pomůže k vyvození nového učiva, získávání nových vědomostí (*Člověče, nauč se*, kdy žáci získávají informace k nové látce), na závěr vyučovací hodiny pak řadíme hry vhodné pro opakování probraného, shrnutí, prohloubení učiva, hry pro kontrolu porozumění, hry uzpůsobené k propojení teorie s praxí, k pochopení souvislostí (*Kvízy, křížovky, simulační hry apod.*)
2. podle seskupení hráčů (jednotlivci, páry, skupiny)
3. podle „hlučnosti“ hráčů. Do této skupiny bych zařadila hry, při kterých nevádí hovor a hluk provozovaný žáky, do určité míry může být i vítaný, např. povzbuzování spoluhráčů, rušné aktivity probíhající ve skupinách nebo řešení problému, který vyžaduje ústní komunikaci mezi hráči (*Riskuj, živá časová osa, Najdi indicii apod.*) Při jiných hrách naopak přísně vyžadujeme klid, např. jde-li o pantomimickou hru, dorozumívání se beze slov apod.
4. podle pohybu hráčů. V této skupině her bychom našli hry, které nemusí být přímo zaměřeny na osvojování pohybových dovedností, a přesto je v nich využíváno pohybu (doběhnout s řešením do cíle, hledat po třídě lístečky s úkoly). Patří sem i hry, které naopak vyžadují od hráčů, aby setrvali na místě a nepohybovali se v prostoru (skládání domina ze slov, obměna jiných stolních her apod.).

Nejpřehlednějším a nejlépe využitelným v praxi je dle mého názoru způsob třídění vycházející z Trny a Vaculové.<sup>23</sup>

1. Herní aktivity sloužící k motivaci a zpestření výuky
2. Řešení úloh (individuální, skupinové)
3. Odpovídání na otázky (slouží zejména pro opakování vědomostí, může

<sup>23</sup> Trna, J., Vaculová, I.: Soutěže ve výuce fyziky, 2007

být individuální nebo skupinové)

4. Brainstorming (napsat vše, co souvisí s učivem)
5. Práce s literaturou (procvičování dovednosti práce s textem, vyhledávání informací)
6. Metoda KIM (procvičování paměti)
7. Práce s videem (např. promítání bez zvuku, žáci komentují, co vidí)
8. Obdoba televizních soutěží a her
9. Obdoba známých dětských her (piškvorky apod.)
10. Tajenky

### *iii. Kdy zařadit do výuky didaktickou hru*

Nastínili jsme si již, co se pod pojmem didaktická hra skrývá, jaké jsou její znaky. V přehledu různých klasifikací byly zmíněny již i některé příklady didaktických her. Také jsme již zmínili důležitost didaktických her.

Ne však v každém případě je vhodné zařadit didaktickou hru do výuky. Někdy její použití může být kontraproduktivní. Může přinést spíše negativní prvky, a to ve chvíli, kdy není dobře zvolenou motivací, naopak je pro žáky rušivá, dokonce může vést k nezájmu o vyučovací předmět, k neshodám mezi vyučujícími a žáky nebo mezi žáky navzájem. I o těchto nebezpečích se zamyslíme v následující kapitole.

Nejprve se ale pozastavíme nad pozitivy, která přináší dobře zvolená didaktická hra.

Výhody zařazení hry do výuky:

Didaktické hry:

- Motivují
- Aktivizují žáky
- Podporují tvořivost
  
- Vedou žáky k dodržování pravidel
- Učí žáky disciplíně
- Učí žáky spolupracovat, respektovat ostatní spoluhráče

- Učí žáky samostatnosti
- Učí žáky čestnosti, zodpovědnosti, morálním zásadám
- Vytváří v žácích smysl pro spravedlnost
- Významně se podílejí při rozvoji sociálních vztahů
- Vytváří příležitosti, kdy žáci mluví za skupinu, sami za sebe
- Učí žáky přijímat role ve skupině, zodpovědně plnit své funkce
- Pozitivně ovlivňují komunikaci a spolupráci
- Vedou žáka k vědomí důležitosti jeho osoby vzhledem ke skupině
- Učí žáka hodnotit vlastní výkony i výkony druhých
- Učí žáka samostatnosti
- Ovlivňují emocionální a psychickou složku osobnosti
- Ovlivňují pocity a postoje žáků
- Posilují zdravé sebevědomí žáků
- Vedou hráče k ohleduplnosti a odpovědnosti
- Učí žáky propojovat teorii s praxí
- Vytváří spoje mezi učivem různých předmětů, mezi učivem z minulých hodin a současných a vést k následujícímu učivu
- Rozvíjí myšlení žáků – logické uvažování, schopnost řešení problémů, hledání souvislostí mezi jevy
- Umožňují učitelům lépe poznat žáky
- Poskytují možnost pracovat s různými materiály, předměty
- Navozují pozitivní vztah ke škole, učitelům, učivu
- Vedou žáky k respektování autority vedoucího
- Vytváří (pokud se dodržují výše napsané zásady) pozitivní atmosféru

Didaktická hra má negativní charakter, když:



- nejsou dodržované výše uvedené zásady
- žáci nejsou zvyklí na podobné činnosti a konkrétní hra je pro ně příliš komplikovaná (musíme postupovat od her jednodušších na pochopení, vedení a kontrolu ke hrám složitějším, které mohou žáci částečně vést sami apod.)
- zařazujeme hry a soutěže příliš často a stávají se pro děti „běžnou rutinou“
- učitel nezvládá udržet kázeň
- není dosaženo cíle (stává se i v případech, když je špatně nebo nejasně formulován)
- je použito negativní hodnocení
- žáci příliš usilují o výhru, těžko snáší porážku
- žáci vyžadují odměnu za vítězství
- žáci mají výhrady a nekonstruktivně kritizují didaktickou hru nebo její provedení
- učitel projevuje nezáměr o aktivitu nebo je jeho přístup příliš formální

Dodržovat veškerá doporučená kritéria pro hry je obtížné a jistě žáci vždy chápavě přejdou nedostatky, kterých se vyučující dopustí. Nemělo by jich však být mnoho a v žádném případě by se chyby neměly opakovat.

Jako častou chybu při realizaci vnímáme právě bod týkající se komplikovanosti didaktické hry. Žáci vyšších ročníků druhého stupně dle mé zkušenosti reagují pozitivně i na didaktické hry, které bychom mohli vnímat jako příliš jednoduché, dětské. Ke komplikovanějším se musí žáci propracovat postupně. Ve chvíli, kdy zařadíme do výuky hru složitějšího rázu a žáci nejsou na podobné aktivity připraveni, nechápou, proč něco takového dělají, proč se mají snažit pochopit pravidla. Jejich zaujetí velmi rychle opadá, motivace zůstane nenaplněna a naopak zůstane pouze pocit roztrpčení a ztráty času.

Fakt, že učitel nezvládá kázeň, je velmi relativní. Někteří učitelé vyžadují naprostý klid i během aktivizačních metod, jiní mají například i během výkladu raději „tvořivý šum“. O nekázeň se jedná ve chvíli, kdy se žáci na aktivitu nesoustředí, ale vnímají čas takto strávený jako volno, tudíž se chovají jako o přestávce.

Problematickým bodem je i touha po odměně. Žáci jsou z klasického vyučování zvyklí být hodnoceni za svou aktivitu, přestože jsou motivováni i vnitřně. Domníváme se, že zpočátku odměnit vítěze (popřípadě i všechny zúčastněné) například sladkou maličkostí není na škodu. Faktem zůstává, že by didaktické hry neměly být hodnoceny známkou.

Jako další velmi kritický bod vnímáme situaci, kdy není dosaženo cíle. Nejčastěji k tomu dochází, když vyučující neodhadne délku trvání dané didaktické hry a nestihne ji během vyučovací hodiny dokončit. V tuto chvíli je celá předešlá práce zbytečná a žáci se k dané aktivitě velmi neradi vrací.

Dalším důvodem nedosažení cíle může být, jak již bylo napsáno výše, špatné formulování cíle či jeho nepřesné formulování.

Střídmost patří ke všemu, co děláme. Není tomu jinak samozřejmě ani u aktivizačních metod. Pokud je zařazujeme příliš často, stávají se pro žáky neatraktivními, někdy přímo nudnými faktory výuky. Je pouze na vyučujícím, aby dokázal odhadnout dané množství aktivit a také jejich načasovanost.

Jak již bylo zmíněno výše, hry a soutěže motivují zájem žáků o sdělované učivo. Proto je třeba hru pečlivě vybrat, připravit a zorganizovat, vše provádět s ohledem na konkrétní pedagogický cíl.

## **5. Struktura didaktické hry**

V následující kapitole se zaměříme na postupy, kterými vyučující musí projít ve chvíli, kdy se rozhodne do své výuky zařadit nějakou didaktickou hru. A to od první myšlenky použít hru, přes zvolení konkrétní hry, přípravu, realizaci a hodnocení k reflexi, která je pro některé hry nezbytná a pro mnohé další přínosná.

Jako nástin struktury didaktické hry lze považovat pět etap, o kterých hovoří J. Neuman v souvislosti s popisem obsahu činnosti vedoucího hry.<sup>24</sup>

1. etapa – určení cíle a zaměření hry, odpověď na otázku, proč je volena právě tato hra
2. etapa – plánování, jakými prostředky dojde ke splnění zvolené cíle hry,

---

<sup>24</sup> Neuman, J.: Dobrodružné hry a cvičení v přírodě, Portál, Praha 2000, s. 63

dotváření či úprava pravidel hry

3. etapa přípravná – činnosti před zahájením hry (kontrola místa, pomůcek, popř. domlouvání se s ostatními učiteli, příprava alternativ)
4. etapa vedení hry – vytváření vhodného prostředí pro učení, průběh hry a rozhodování o případných úpravách jejího průběhu
5. etapa zakončovací – provádění hodnocení a reflexe, shrnutí toho, co jsme se naučili, zopakování, zápis do sešitu, obrázků, domácí úkol...

Pro své potřeby si strukturujeme didaktickou hru do čtyř fází, kterým se budeme postupně věnovat podrobněji.

1. Výběr hry
2. Příprava – pomůcky, uvedení hry, pravidla
3. Realizace – vedoucí, řízení, organizace, vlastní průběh hry
4. Zakončení – hodnocení, reflexe

#### a. VÝBĚR HRY

Tato první fáze je častou podmínkou úspěchu. Konkrétní hru musí učitel zvolit plánovaně, je nutné nad touto volbou přemýšlet. Vyučující vnímá jak aspekty pedagogické, tak psychologické a v některých případech i zdravotní. Jak již bylo popsáno výše, při výběru dané aktivity musí učitel přihlížet k věku žáků a k jejich odborné vyspělosti.

Před zařazením hry by si měl vyučující odpovědět na otázky:

*Co hrou sledujeme?* (ujasnění si výchovně-vzdělávacích cílů, např.: žáci přiřazují k sobě odborné názvy s jejich popisem, žáci spolupracují)

*Jak hru zahájíme a skončíme?* (zahájit můžeme příběhem, ukázkou obrázku vztahujícího se k námětu hry nebo k učivu, otázkami, na které v průběhu hry nalezneme odpovědi; vhodné je zakončit hodnocením, reflexi, shrnutím učiva)

*Kolik času na její realizaci máme?* (promýšlíme, zda hru zařadíme na úvod hodiny, v hlavní části nebo v závěru vyučovací jednotky, délka trvání jedné didaktické hry může být 2 minuty, jiné 20 minut i déle, hra může probíhat v průběhu pololetí nebo po celý rok a v jednotlivých hodinách jsou pak obsaženy jen její části)

*Jak ji zhodnotíme?* (lze vyhlásit vítěze, nebo hodnotit pouze hru jako celek bez jakýchkoli individuálních odměn, odměňovat, chválit, penalizovat)

*Co budeme dělat, když hráči nebudou odpovídajícím způsobem spolupracovat?* (hru ukončíme, modifikujeme pravidla, upravíme podmínky, vhodně motivujeme, nespolupracující ignorujeme a pracujeme jen s těmi, kteří mají zájem)

*Bude samotná hra motivací? Nebo potřebujeme motivaci ke hře?*

Při výběru hry se zamýšlíme nad počtem hráčů. Bude hrát, popřípadě soutěžit každý sám za sebe nebo v týmech? Pokud se bude jednat o skupiny, vytvoříme dvojice, trojice nebo čtveřice? Každá varianta má své klady i zápory.

Účast jednotlivců při hře může vést k silné rivalitě, silnému pocitu neúspěchu, slabší žáci se mohou od začátku zablokovat a nespolupracovat. Naopak učitel může při práci jednotlivců velmi dobře hodnotit znalosti a schopnosti žáků. (Aktivita, kdy každý žák má list s písmeny A na jedné a N na druhé straně, učitel či žák říká věty, na které zbytek třídy reaguje zvednutím listu s výrokem, zda je pravdivý nebo ne, je velmi dobrou aktivitou pro jednotlivce. Žáci necítí stud, neboť zdvihají listy zároveň, a učitel si ihned diagnostikuje znalosti žáků, jejich pochopení látky apod.)

Vytvoření dvojic je častou variantou, kterou vyučující využívají. Žáci nemají pocit strachu z neúspěchu, protože na zvládnutí aktivity nejsou sami. Samozřejmě i v této situaci by měl učitel zvažovat, jak dané dvojice budou vytvořeny. Možnost, že si žáci vytvoří dvojice sami, je liberální, ale někdy zavádějící, neboť se můžou setkat dvě osobnosti, které se navzájem nepodrží v aktivitě, ale naopak se utvrdí v jasném neúspěchu a nastává stejný problém, jako když hrají jednotlivci. Losování přináší stejná úskalí, ještě navíc přibývá nebezpečí, že vylosovaná dvojice spolu z nějakého důvodu odmítne být a učitel musí řešit vzniklou konfliktní situaci. Bývá doporučováno u tvoření týmů mít předem připravené varianty a žáky k této verzi nenápadně přivést.

Trojice se osvědčují v praxi jako nejúspěšnější varianta. Žáci se zde učí i větší kooperaci, vzájemnému naslouchání si. Při některých aktivitách jsou nuceni si rozdělit a následně přijmout různé role. Úskalím této možnosti je pasivita některého člena týmu, neboť za něj pracují ostatní. I při této situaci se ale žáci učí zvládat situaci, se kterou se budou pravděpodobně během svého života setkávat. Je na učiteli, jestli do takového stavu zasáhne, anebo nechá skupinu samotnou, ať se se situací vyrovná sama.

Čtveřice by měla být maximálním počtem členů skupiny. Větší množství bývá již nepřehledné, žáci se ztrácejí v rolích, učitel se špatně diagnostikují výsledky.

Měli bychom mít neustále na zřeteli, že pokud si učitel některou hru vybere, je konkrétní provedení v jeho rukou. Hry sám modifikuje, dotváří, vymýšlí, přizpůsobuje dané třídě, učivu, podmínkám.

## b. PŘÍPRAVA HRY

Na kvalitní přípravě hry závisí z velké části také její pozdější úspěšná realizace. Učitel se nejprve zamyslí nad důvodem, proč zvolit danou hru, jaký cíl bude dosahován. Je potřeba diagnostikovat žáky, zda jsou na hru připraveni svými zkušenostmi, znalostmi a dovednostmi. Jak už bylo napsáno výše, přílišná složitost nebo naopak jednoduchost v případě již zkušenějších hráčů ovlivňuje atraktivitu hry, snižuje ji. Při sestavování hry a její přípravě na vyučovací hodinu musí učitel promyslet její obsah, zařazení do struktury hodiny a formy a metody jejího provedení. Učitel tedy nejprve vymezí cíl, zváží, připraví, popřípadě zhotoví všechny potřebné materiály a pomůcky pro hru, odhadne dobu trvání, plánuje organizaci žáků, způsob seznámení s pravidly, závěr hry a vyhodnocení.

Uvedme metodický postup přípravy začlenění didaktické hry do výuky podle J. Maňáka a V. Švece:<sup>25</sup>

- a) vytyčení cílů hry (kognitivních, sociálních, emocionálních, ujasnění důvodů pro volbu konkrétní hry)
- b) diagnóza připravenosti žáků potřebné vědomosti, dovednosti, zkušenosti, přiměřená náročnost hry)
- c) ujasnění pravidel hry (jejich znalost žáky, jejich upevnění, event. jejich obměna)
- d) vymezení úlohy vedoucího hry (řízení, hodnocení svěřené této funkce žákům je možné, až získají zkušenosti)
- e) stanovení způsobu hodnocení (diskuse, otázky subjektivity)
- f) zajištění vhodného místa (uspořádání místnosti, úprava terénu)
- g) příprava pomůcek, materiálu, rekvizit (možnosti improvizace, vlastní výroba)
- h) určení časového limitu hry (rozvrh průběhu hry, časové možnosti účastníků), promyšlení případných variant (možné modifikace,

---

<sup>25</sup> Maňák, J., Švec, V.: Výukové metody, Paido, Brno 2003, s. 129

iniciativa žáků, rušivé zásahy)

Kritickým bodem shledáváme ujasnění pravidel hry. Pravidla musí bezpečně ovládat nejen učitel ale hlavně také hráči. Samotným pravidlům se budeme ještě věnovat v další kapitole.

Způsob hodnocení musí být znám předem, žáci se nesnaží, pokud je výsledek nejasný. Právě problematiku subjektivity vyřešíme jasnými předem stanovenými pravidly.

Většinu didaktických her hrajeme ve třídě, kde nám k prostoru postačí prostor před tabulí či koberce v zadních částech tříd. Stolní hry, které se hrají v lavicích, bývá doporučováno hrát v nějak netradičně uspořádaných obrazcích. Žáci tím získávají uvolněnější pocit. V mnohých školách jsou na prvním stupni tzv. herny, jistě není problémem se s pedagogy dohodnout a danou aktivitu provést v herně.

Pokud výuka probíhá v přírodě, je nutné v některých případech ohraničit například fábory hrací pole, nebo přizpůsobit terén naším podmínkám.

Při změnách prostoru dbá učitel s velikou důsledností na bezpečnost a předpokládá různé varianty, které mohou nastat a snaží se vyvarovat nějakému zranění hráčů.

Bohužel neustále zůstává smutnou realitou, že si většinu pomůcek nejen na didaktické hry musí učitel tvořit sám. Tento jev dělá z didaktických her poměrně náročnou aktivitu na čas při přípravě. I z tohoto důvodu tvořím v praktické části své diplomové práce soubor didaktických her.

Osvědčuje se zapojit do přípravy samotné žáky, mají mnohem pozitivnější vztah k něčemu, na čem se sami podíleli. Ne vždy je to však možné. Ve chvíli, kdy by si žáci sami připravovali otázky, na které budou následně při hře odpovídat, nemohl by učitel přesně zjistit, jak mají dané vědomosti ukotvené. Z vlastní zkušenosti vím, že ale například takovéto aktivity velmi rádi připravují žáci vyšších ročníků těm nižším. Učitel tím shrne několik aspektů dohromady. Žáci vyšších ročníků si zopakují učivo nižšího ročníku a zároveň pomůžou učiteli při přípravě hry.

Přestože máme hry připravené například již z loňského roku, stejně je většinou nutné je modifikovat. Každá třída se skládá z různých jedinců a učitel by měl na tuto skutečnost také reagovat.

Jak bylo napsáno výše, učitel se musí rozhodnout, do jaké části hodiny danou aktivitu zařadí a kolik času mu hra zabere. Hry by se měli účastnit všichni žáci, jako velmi nešťastná se ukazuje varianta, kdy se hry účastní jen například dva hráči a ostatní jejich akci sledují. Také hra, ve které vypadne většina hráčů hned v prvních začínajících kolech, se neukazuje jako právě zdařilá.

#### *i. Uvedení hry*

Tuto fázi zařazujeme do přípravné části hry, neboť ještě nedochází k samotné akci. Je možné ji však zařadit i do fáze již samotné realizace, poněvadž nejčastěji k ní dochází již na místě samotného hraní a také mu bezprostředně předchází.

I na této fázi závisí úspěch realizace a také hladký průběh herní činnosti. Hru uvádíme s ohledem na úroveň a potřeby dané skupiny, se kterou se chystáme k realizaci. Důležitým faktorem je zaujmout vhodné místo pro vysvětlování. Všichni žáci by na nás měli dobře vidět. Nevhodné je tedy stát například ve středu kruhu, naopak je vhodné stát v kruhu, abychom jako vedoucí byli také vnímáni jako součást hráčů. Učitel by toto měl mít na paměti i ve chvíli, kdy se hraje například v lavicích. Potom by učitel neměl nad žáky stát, tak jak tomu bývá při výkladu látky, ale měl by zvolit jinou variantu, která působí uvolněněji (sednout si mezi žáky tak, aby na něj všichni viděli apod.).

Po skončení uvedení hry učitel zopakuje a shrne pravidla. Velmi pozitivně působí, když toto shrne některý z žáků. Učitel se za prvé ujistí, zda došlo k plnému pochopení pravidel a naopak se může přijít na situaci, kdy žáci pochopili nějakou větu učitele v pozměněném smyslu. Některým žákům vyhovuje k pochopení více, pokud jim je věc předkládána a vysvětlována jejich vrstevníkem.

Nakonec se přesvědčíme, zda opravdu všichni porozuměli. Za nevhodnou otázku je považován dotaz: „Rozumí tomu všichni?“ Žáci, kteří si ještě nejsou



v některých bodech hry jisti, se bojí v tuto chvíli ozvat, neboť mají pocit, že budou jediní. Ptáme se otázkou: „Kdo tomu nerozumí?“

U některých her se jako velmi přínosné osvědčuje tzv. zkušební kolo, při kterém se žáci mohou dotazovat na nejasnosti a sami se ubezpečují, že hru pochopili.

Uváděním hry chceme v dětech vzbudit zvědavost, napětí a zájem o hru, snažíme se vytvořit přitažlivou atmosféru. Můžeme použít hudební nahrávku, video nahrávku nebo obrázky a motivovat těmito způsoby žáky ke hře. Naopak hra sama je vhodnou motivací k následným výukovým činnostem.

Shrňme tedy, na co nesmíme zapomenout při uvádění hry:

- Seznámit děti s obsahem hry, pravidly, rozdělení do družstev, (popř. označení družstev) a se způsoby hodnocení
- Určit místo ke shromáždění před zahájením hry a místo, případně činnost, kterou budou provádět ti, co jsou hotovi.
- Rozdat potřebné pomůcky pro hru (pokud máme více skupin, předem si označíme, které pomůcky jsou pro kterou skupinu, např. modří používají pomůcky označené modrou barvou, červení pomůcky červené).
- Upozornit na to, jak je možné komunikovat s vedoucím v průběhu hry. Nejvýhodnější se jeví zvednutí ruky.
- Vše zopakovat a shrnout (provede sám učitel nebo určí žáka, který pod jeho dohledem vše shrne).
- Dát prostor pro otázky a upřesnění, přesvědčit se o tom, jestli všichni rozumí otázkou: „Kdo tomu nerozumí?“<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Neuman, J.: Dobrodružné hry a cvičení v přírodě, Portál, Praha 2000, s. 76

## ii. Pravidla

Pravidla jsou nepostradatelnou součástí mnoha lidských činností. Jsou člověku určitými limity, které není vhodné porušovat, neboť tím ohrožuje jak sebe tak i druhé.

Pravidla jsou nezbytnou součástí didaktické hry, protože organizují herní činnost tak, aby docházelo k plnění předem určeného úkolu. Aby byla pravidla fungující a splnitelná, musí být promyšlená, jejich výklad stručný, jasný, přesný a srozumitelný. Žákovi jsou dány přesné instrukce, jak bude daná hra probíhat, co se smí a nesmí dělat. Pravidla jednoznačně určují chování hráčů ve všech myslitelných situacích. Tím, že pravidla přesně navozují organizaci hry, zvyšují její přitažlivost. Po seznámení hráčů s obsahem pravidel necháváme prostor pro dotazy. Pokud se někteří hráči nemohou účastnit hry, pověříme je nějakou jinou důležitou funkcí - např. měřením času, funkcí pomocného rozhodčího atp.

Porušení pravidel zbavuje hru zajímavosti a radostného napětí. Například pokud někteří hráči mají mít při průběhu hry zavázané oči a plní daný úkol jen díky náповědě nebo jiné pomoci svých spoluhráčů, prohlédnutí skrz šátek nebo nedokonalé zakrytí očí nejenom ničí celý efekt hry, ale hra se stává nepřitažlivou.

J. Neuman nabízí několik možností, jak se zachovat, když dojde k porušení pravidel:<sup>27</sup>

- tvrdě vyžadujeme dodržování pravidel a postihujeme jejich nedodržení
- při porušení pravidel upozorníme skupinu, ať sama rozhodne o postihu
- pozorujeme narušení pravidel a neupozorníme na to, ponecháme si to pro závěrečné zhodnocení hry
- pružně modifikujeme pravidla, zvláště jestli se jednalo o nepochopení
- ignorujeme pravidla

Každý vyučující musí v konkrétní situaci zvolit nějaké řešení, zvážit jeho výhody a nevýhody. Pokud dojde ke sporu ohledně pravidel, je někdy lépe nepočítat výsledek ani jedné skupině. K modifikaci pravidel přistupujeme tehdy, jestliže jsou žáci nesoustředění, nastala změna situace, která vyžaduje např. rychlé ukončení hry.

---

<sup>27</sup> Neuman, J.: Dobrodružné hry a cvičení v přírodě, Portál, Praha 2000, s. 102

Nejsme svázáni pravidly. Konkrétní hru vždy můžeme upravit ke svým potřebám. Pravidla obměňujeme, používáme novou variantu nebo více variant společně. Můžeme změnit pomůcky, hru aplikovat na téma, které právě probíráme v daném předmětu. Změnu pravidel můžeme připustit i při realizaci hry, pokud je hra pro žáky nezajímavá, nepřiměřená či zdlouhavá. Příslušná změna musí platit pro všechny skupiny nebo jednotlivce od konkrétní chvíle, lépe je však začít hru znovu, předchozí výsledky anulujeme.

### c. REALIZACE

Poté, co jsme vybrali didaktickou hru, úspěšně jsme ji uvedli a hráče seznámili s jejími pravidly, nastává chvíle samotné realizace, tedy uskutečnění dané hry.

V následujících podkapitolách se budeme zabírat tématy, jakou roli zastává při herních činnostech žáků vyučující, jak didaktická hra probíhá, dále se zamyslíme nad způsoby organizace herních aktivit.

#### i. *Vedoucí, řízení*

Nejčastěji se v roli vedoucího profiluje vyučující. Velmi často se stává i rozhodčím, který sleduje průběh hry a řeší nedorozumění, která v průběhu hry vzniknou. Je pochopitelné, že vyučující je zároveň i instruktorem. Aby mohl správně žákům vysvětlit pravidla, aby si byl vědom veškerých možností, jaká hra nabízí, je často nutné, aby si vyučující sám hru vyzkoušel. V tu chvíli se stává samotným hráčem.

Dále provádí řídicí činnost a někdy je nezbytná také jeho role poradce. Velmi důležitou úlohou učitele je stanovit cíle hry a vypracovat postup k jejich dosažení. Při uvádění hry i její realizaci vyučující vzbuzuje důvěru, vysvětlí hráčům význam hry i její začlenění do výuky.

Obsahem činnosti vedoucího hry jsou všechny aktivity související s výběrem hry, přípravou, uváděním, realizací i hodnocením. V některých případech si žáci sami připraví hru, téměř vždy je však nutná úprava pravidel či podmínek učitelem. Vyučující vytváří vhodné prostředí pro učení, sleduje hru a vstupuje do ní, pokud je třeba. Učitel se snaží potlačovat sobecké jednání žáků, pokud se hra zvrhne ve snahu zvítězit za každou cenu a všemi prostředky.

Jako učitelé bychom si měli uvědomit fakt, jak moc je důležitá naše role i v případě, kdy jsme pouhými pozorovateli. Naše osobnost ovlivňuje celou atmosféru i průběh hry. Učitel prožívá hru s hráči, s vítězi i prohrávajícími. Povzbuzuje, komentuje, dodává žákům nebo celým skupinám sebedůvěru, motivuje je. Každý svůj projev však učitel zvažuje předem a snaží se do průběhu hry zasahovat co nejméně. Řídí hru tak, aby nepůsobil rušivě. V některých situacích je vhodné poradit, jindy nechat skupinu ještě chvíli přemýšlet. Jestliže zjistíme během hry pochybnosti v reakcích hráčů, zopakujeme pravidla. Sledujeme také stav a náladu hráčů. Hru můžeme přerušit tzv. mezihodnocením, kde shrneme některé nedostatky v řešení a můžeme tak pomoci skupinám k rychlejšímu splnění úkolu.

Shrňme si tedy v krátkém přehledu činnosti, na kterých se svým působením nezbytně podílí vyučující.

Učitel

- stanoví cíle hry a vypracuje postup k jejich dosažení
- vzbuzuje důvěru
- vysvětlí význam hry a začlení ji do vyučovacích souvislostí
- uplatňuje tvořivost, vymýšlí nové a atraktivní hry
- je odpovědný za rozvoj skupiny
- posiluje svým přístupem sebedůvěru žáků
- podporuje spontánnost
- udržuje radostnou náladu, jestliže však „radost“ žáků přesáhne určitou hranici, je nutné ji naopak usměrňovat
- učí děti uplatňovat fantazii a představivost
- sleduje psychický a fyzický stav žáků
- povzbuzuje žáky, chválí
- dbá na dodržování pravidel
- usměrňuje hru správným směrem, tedy takovým, aby se dosáhlo cíle

## ii. *Organizace*

Pro skupinové a kooperativní vyučování je typické ustanovení týmů hráčů. Složení jednotlivých skupin je důležité pro úspěšnou realizaci celé akce. Nutným faktorem je skutečnost, že všechny týmy si jsou sobě rovni. Ve chvíli, kdy neustále vítězí stejná skupina, ztrácejí herní činnosti prvek motivace a aktivizace. Stávají se nemotivujícími jak pro vítěze, tak i pro poražené. V některých hrách je třeba rychlosti, jindy síly, hry použité ve výuce pak kladou nároky především na rozumové schopnosti žáků. Možností jak utvořit skupiny je mnoho. Může to být losování, rozpočítání, rozdělování podle data narození či podle prvního písmena křestního jména nebo podle jiných nápadných znaků. Dále je možné zvolit kapitány, kteří si střídavě vybírají jednotlivce do svých posádek. Rozhodujícím prvkem jsou také vědomosti, dovednosti a zkušenosti. Většinu her také ovlivňuje poměr chlapců a dívek v týmu.

Ve chvíli, kdy zvolíme variantu, že si hráče vybírají sami kapitáni, měli by všichni předem již znát druh hry a pravidla. Například při hře, kdy jsou na zemi rozházeny lístečky s historickými událostmi a úkolem je posbírat jich co nejvíce a přiřadit správně k časové ose, kterou mají hráči v zadní části třídy, se kapitánovi bude při výběru hodit nejen žák znalý datace, ale také hráč, který je dobrým a rychlým běžcem. Kapitán si předem uvědomí dělbu práce při hře, a tak se úspěšným vítězem stává i člen týmu, který by pravděpodobně sám události k letopočtům přiřadit nedokázal. Ale zažije pocit úspěchu a možná se příště bude snažit přispět nejen svou rychlostí, ale také svými vědomostmi.

Výhody ukazuje určení názvů skupin. Pomáhají při orientaci při hře a žáci díky nim prožívají sounáležitost a identifikaci se s týmem. Název si často vymýšlejí žáci sami. Není nutností, aby se názvy vždy týkaly historie, ale při některých hrách se přímo nabízí. Ve chvíli, kdy se hra zabývá dobou husitství, je nabíledni, aby se týmy nazvaly nějakým dobovým názvem (Pražané, Adamité, Táborité apod.).

Učitelé či vedoucí často přistupují k označení dle stanoviště týmu, jako „u okna“, „u dveří“, nebo využijí barvu oblečení kapitánů (modří, žlutí, pruhovaní). Ze zkušenosti doporučuji hledat spíše názvy vycházející z iniciativy žáků a pokud možno týkající se tématu.

Hru je třeba dobře připravit. Nachystat všechny pomůcky, zajistit potřebná označení (terénu, hráčů). Proto je vhodné, zvláště pokud je hra složitější, vytvořit podrobnou písemnou přípravu se seznamem pomůcek i výběrem pomocníků. Stručně, jasně a srozumitelně seznámíme hráče s pomůckami. Je též možné určit jednoho či dva žáky jako asistenty. Skupina pozorovatelů může posloužit v závěrečné diskusi, žákovská porota může pomoci při hodnocení výsledků. Vlastní hru přizpůsobíme schopnostem žáků konkrétní třídy, konkrétní látce, která je právě probírána ve vyučování.

Žákovská porota se osvědčuje jako velmi důležitá například při „živé časové ose“.<sup>28</sup> Není v lidských silách, aby jeden vyučující objektivně zastihl všechny momenty samotné aktivity, tedy mu pomáhá porota. Žáci se se svojí odpovědností ztotožňují velmi snadno a nestává se, že by někomu nadržovali. Kontrolují, zda se žáci seřadili sami na základě svých znalostí, nebo bylo někomu prozrazeno, kam se má postavit.

Důležité je si také promyslet, zda hru zařadíme na začátku nebo na konci vyučování. Ráno žáci nebývají tolik aktivní, naopak ke konci vyučování je těžké je udržet soustředěné.

Pro snadnější komunikaci v průběhu hry smluvíme se žáky signály, způsob jejich použití a očekávané reakce hráčů. Signály nahrazují ústní povely vyučujícího. Můžeme použít píšťalku a pracovat s počtem krátkých písknutí, můžeme tlesknout, použít bubínek, klakson či jiný zvuk. Praktické je určit takovéto signály pro začátek a konec hry, pro přerušení, pauzu, změnu stanovišť, výměnu pomůcek mezi skupinami nebo stanovit specifické povely pro konkrétní hru.

---

<sup>28</sup> Žáci si vylosují lístek, na kterém mají zapsán letopočet, nebo událost. Hráči se musí seřadit jako časová osa. Nejrychleji se samozřejmě seřadí „letopočty“, na ně se navěšují „události“. Hra vyžaduje prostor a nejlépe odhlučnění stěn, je dobré pokud ve vedlejších třídách nikdo není – hluk by rušil výuku. Aktivita je rychlá, žáky zaujme nejen svou pohyblivostí a učitel velmi snadno diagnostikuje, kdo se v časové dataci orientuje a kdo tápe.

### iii. *Vlastní průběh hry*

Samotnému průběhu hry předchází, jak již bylo popsáno výše, mnoho příprav. Pro vyučujícího je tato část již vyvrcholením celého snažení a často se v ní profiluje co nejméně. Pro žáky je však právě tato část ta nejdůležitější, zde probíhá samotná hravá či soutěžní činnost.

Učitel pojímá hru z hlediska výchovného nebo vyučovacího cíle, žák ji vnímá právě jako hraní. Bez hravé činnosti by úkol nebyl natolik zajímavý a zábavný pro žáky. Hravá činnost je tedy stěžejní pro plnění úkolu a dosažení didaktického cíle.

Jak již bylo řečeno, ve chvíli kdy mají žáci přesně vymezeno, co je povoleno a co nikoli, stává se pro ně hra přitažlivou. Není nutné, aby děti si děti v průběhu hry byly vědomy toho, jaký plní úkol, co se učí, nebo jakou látku opakuji. Naopak, žák by měl cítit, že si hraje, ne, že se učí. Hravá činnost by měla být navenek dominantní. Toto je ideál, kterého se při dějepisných didaktických hrách dosahuje velmi těžko, ale právě například u deskové hry „Historie českých zemí v otázkách“, se žáci do hry zapojují natolik, že si ani neuvědomují, že si rekapitulují probranou látku, či že se učí novou, a to z různých oblastí.

Žákům nabízí hra mnoho příležitostí pro vytváření sociálních vztahů a rozvíjení komunikace. „Hra působí vždy celostně na celou osobnost, učení ve hře spojuje hlavu, srdce a ruku a rozvíjí i ty stránky psychiky, které tradiční výuka někdy opomíjí (představitivost, imaginaci, prožívání). Hry také všestranně podporují aktivitu, samostatnost a angažovanost žáků a mohou se stát impulsem k tvořivým projevům.“<sup>29</sup>

Hravá činnost proto umožňuje zařadit do vyučování i takové úlohy, které by byly jinak pro žáky příliš abstraktní, nezábavné.

Aby daná didaktická hra byla zdařilá, nestačí nám pouze lákavé činnosti, znalost pravidel a dobře stanovený cíl. Často jsme nuceni reagovat na nečekaně vzniklé nové situace. Díky okamžitým reakcím žáků i vyučujícího je didaktická hra vždy jiná. Přestože zadání, organizace i pravidla jsou shodná. Stačí, aby se změnily některé podmínky, nálada vyučujícího nebo žáků.

Ve chvíli, kdy hru připravujeme, přemýšlíme již nad možnými situacemi,

---

<sup>29</sup> Maňák, J., Švec, V.: Výukové metody, Paido, Brno 2003, s. 127

které mohou nastat, a vymýšlíme varianty. Nejčastěji se nám nepodaří odhadnout přesný čas trvání aktivity. Měli bychom vždy počítat s delším časem stráveným hrou a na druhou stranu mít připravenou činnost pro případ, že hra zabere méně času.

J. Neuman nabízí pravidlo 5 P, díky kterému si budeme vědět rady při uvádění a vedení hry: „Popiš, Předved’, Ptej se, Prováděj a Přizpůsobuj.“<sup>30</sup>

#### d. ZAKONČENÍ DIDAKTICKÉ HRY

##### i. *Hodnocení*

Didaktická hra bývá ukončena vyhlášením výsledků, tj. zhodnocením účasti jednotlivých žáků, popřípadě skupin, družstev nebo celé třídy. Ukončení je vlastně kontrolou, jak žáci zachovali pravidla a splnili úkol, který jim byl zadán.

Didaktická hra, která má shrnovat učivo a procvičit danou látku, je často vyučujícími hodnocena známkováním. Tato varianta s sebou přináší mnohá úskalí. V případě, kdy se hodnotí týmy, není známka ohodnocením jednotlivce, ale skupiny. Kdybychom hodnotili zvlášť jednotlivce v rámci jednoho týmu, narušili bychom myšlenku kooperace a dělby práce během hry. Je obtížné hodnotit známkou učivo z daného předmětu. Ve většině didaktických her dochází k mezipředmětovým vztahům, a tedy i zde narážíme na komplikace při známkování. Bývá doporučováno hodnotit pouze těmi nejlepšími známkami a poznamenat si, že známka má spíše charakter obecných vědomostí a dovedností, není tedy podnětem k hodnocení předmětu jako takového.

Z vlastní zkušenosti se mi nejlépe osvědčilo hodnotit pomocí tabulky připevněné nastálo ve třídě, kam po každé didaktické hře zanášíme obrázkem vítěze, kteří se umístili většinou na prvních třech postech. Obrázky jsou tematického rázu, takže hra týkající se doby Karla IV. nese v tabulce obrázek právě tohoto panovníka, hra týkající se historických termínů nese obrázek encyklopedie apod., žáci se mohou kdykoli podívat, v jakém tématu či v jakém typu hry byli úspěšní a naopak. Druhy her střídáme, dbáme na to, aby byly různého charakteru, tedy aby mělo možnost uspět co nejvíce žáků. Jak již bylo zmíněno, hodnotíme

---

<sup>30</sup> Neuman, J.: Dobrodružné hry a cvičení v přírodě, Portál, Praha 2000, s. 36



pouze tři první místa. Není nutné zdůrazňovat posledního, neboť by to žáky demotivovalo a při další aktivitě by se nemuseli snažit, vytvářeli bychom v žácích pocit, že vítězství je to nejdůležitější. Vedlo by to k zesílení soutěživosti, která by mohla narušit pozitivní atmosféru ve třídě a zvýšit napětí nežádoucím způsobem. Naopak je nutné povzbudit slabší, což nemá zabránit radosti z úspěchu prvních. Známkování se nejeví jako vhodné, jestliže upravíme hru tak, aby i slabší měli šanci vyhrát.

## ii. *Reflexe*

Po nahlídnutí do anglicko-českého slovníku nacházíme mnoho výrazů pro označení procesu reflexe:

- Reflexion = odraz, zrcadlení, odlesk
- Reviewing = prohlédnutí, recenzování, konání přehlídky, revize, posudek
- Debriefing = setkání ke zhodnocení akce nebo úkolu
- Processing = postupování, přelíčení, předvolání k soudu, zpracování, zpracovávání
- Appraisal = odhad, ocenění, odhadnutí

Neuman říká, že reflexe je „řízený proces hodnocení aktivity nebo hry, který využívá zpětnovazebních informací k hledání širších souvislostí a významů. Učí nás vidět naše jednání a jeho působení prostřednictvím jednotlivých prožitků a zkušeností. Vede nás k tomu, abychom se z nich naučili co nejvíce.“<sup>31</sup>

Reflexe probíhá bezprostředně po ukončení hodnocení nebo může být jeho součástí. Je důležité, aby se reflexi věnovalo dostatek času. Ve chvíli, kdy se nám rychle blíží konec hodiny a na reflexi je málo času, ztrácí celá aktivita svůj smysl.

Vždy se snažíme o navození klidné a příjemné atmosféry, aby se všichni mohli v poklidu zamyslet nad svými pocity, dojmy a strachy ze hry. Nejprve musíme žáky zklidnit, často jsou plni adrenalinu a rozčilení z předchozí hry. Nejlépe se nám podaří situaci navodit, pokud si všichni sedneme do kruhu, kdy jsme si všichni rovni a vzájemně si vidíme do očí. Předem je možné připravit určité

---

<sup>31</sup> Neuma, J.: Dobrodružné hry a cvičení v přírodě, Portál, Praha 2000, s. 39

pomůcky, které vedou diskusi směrem, který je vyučujícím sledován. Takovouto pomůckou mohou být tužky a papír, tabulky, schémata.

Při konání reflexe se tedy ohlížíme zpět, abychom hledali souvislosti mezi výsledkem akce a činností jednotlivců i celé skupiny. Srovnáváme své zkušenosti a prožitky získané během hry se spoluhráči navzájem. Reflexe může probíhat formou diskuse, kde rozebíráme dění v rámci jednotlivých skupin, kvalitu spolupráce mezi členy skupiny. Snažíme se odpovědět na otázky, proč se nám pracovalo dobře nebo naopak co bylo příčinou našeho neúspěchu. Posuzujeme také prožitky jednotlivců. Vedoucí nejprve stanoví cíle a v průběhu diskuse vede zúčastněné, aby směřovali k tomuto cíli. Vyučující vytváří klima důvěry a porozumění, neřídí diskusi, spíše podporuje, stimuluje, povzbuzuje k výměně zkušeností. Každý účastník musí být respektován, používána je pouze kritika konstruktivní. Vyučující volí otevřené otázky a vede žáky k tomu, aby se zamýšleli nejen nad tím, co se jim líbilo a nelíbilo, ale hlavně proč se konkrétní hra, situace líbila nebo nelíbila. Může být také vybrán konkrétní problém, na kterém jsou ukázány možnosti poučení se pro příští podobné situace.

Pro reflexi didaktické hry je důležité především zopakovat a shrnout to, co jsme se během hry naučili. Je vhodné zapsat alespoň pár slov nebo větu, která slouží jako shrnutí nebo zdůraznění nejdůležitějších faktů. Cílem takovéto reflexe je spojit průběh hry s aktuálním učivem. Žáci během hry nejen získají nebo procvičí konkrétní učivo, ale mohou také vyvodit nové vztahy a souvislosti mezi jevy. Dochází pak k hlubšímu pochopení učiva.

Důležitou součástí reflexe je sebereflexe nejen hrajících žáků, ale také vyučujícího. Ten se zamýšlí, zda bylo dosaženo cíle správnou cestou, zda příště nemodifikovat pravidla apod. K této sebereflexi dopomáhají postřehy žáků, kteří se vyjadřují nejen ke svým pocitům, ale také například k sporným bodům hry. Žáci rádi, jak by hru vylepšili pro příště apod.

#### e. SHRUTÍ ZÁSAD PRO ZAŘAZENÍ DIDAKTICKÉ HRY DO VÝUKY

Na závěr této kapitoly si shrňme některé zásady, které je třeba dodržet při výběru, přípravě, realizaci a zakončení hry použité ve výuce:

- Hra musí být pro žáky přitažlivá, zábavná, musí motivovat
- musí sledovat didaktické cíle
- slouží k procvičování, k fixaci vědomostí či dovedností
- slouží k osvojování nových vědomostí, dovedností a návyků – navazuje na již osvojené vědomosti a dovednosti
- neklademe důraz na velké množství nových pojmů
- používáme různé formy pomůcek (obrázky, nahrávky apod.)
- je třeba ji vhodně načasovat
- nezařazujeme ji příliš často
- jako každá činnost i hra vyžaduje důslednost vedoucího (vyučujícího), který dbá na dodržování pravidel, sleduje jednotlivé žáky, skupiny i herní situace
- má obsahovat jednoduchá, jasná, srozumitelná a dobře sledovatelná pravidla
- za porušení pravidel stanoví učitel sankce: trestné body, vyloučení ze hry, úkoly navíc apod.
- lze ji přizpůsobit situaci, konkrétní třídě, času, výukovým cílům
- pokud se hra „hroutí“, lze modifikovat pravidla
- zapojuje celou třídu nebo alespoň co největší počet žáků (nevhodné jsou ty hry, kdy soutěží jen pár jednotlivců a ostatní sedí – hra je pro ně nudná, demotivující)
- používáme barvy (tabule, křídly, obrázky, barevné rozlišení skupin)
- pro soutěže ve skupinách je třeba pečlivě rozdělovat žáky do skupin tak, aby síly jednotlivých skupin byly vyrovnané
- umožníme žákům vytvořit si vlastní názvy skupin
- jasně vysvětlíme pravidla a provedeme kontrolu, jestli je žáci pochopili
- pokud jde o soutěž jednotlivců nebo více skupin, vyhlášíme jen první tři místa, nezmiňujeme nejhoršího
- nepodporujeme nezdravou soutěživost, kdy jde žákům pouze o vítězství a ne o samotnou hru, takováto činnost může začít nabývat charakteru boje
- utváříme v žácích vědomí, že není důležité vyhrát, ale pobavit se,

spolupracovat...

- ne vždy je nutné, aby žáci věděli, že se hrou něco učí
- po hře je vhodné shrnout, co nového jsme se naučili, je možné zapsat několik slov nebo vět, které slouží ke zdůraznění nejdůležitějších faktů
- zařazujeme hry různého charakteru, např. soutěže, kde převládají sportovní činnosti; jiné, ve kterých je důležité logické uvažování; hry, které staví na dosavadních vědomostech apod.
- učitel oceňuje spolupráci a snahu dosáhnout společného cíle
- hra by měla být nenáročná na přípravu; lze zařazovat hry náročnější na přípravu, ale nelze časem přípravy omezovat prostor pro výuku
- samotná hra má krátký průběh, alespoň dílčích výsledků je třeba dosáhnout v krátké době. Trvá-li hra příliš dlouho, může mít negativní důsledky (znudění hráči přestávají vnímat samotnou hru, získávají negativní postoj k vyučovací látce)
- může kopírovat nějakou hru, kterou žáci dobře znají – výhodou je, že žáci již znají pravidla a není tedy třeba dlouhého vysvětlování (viz Riskuj)
- dbáme na dodržování bezpečnosti

Tyto zásady se budeme snažit uplatňovat při zařazování her do vyučování, budeme na ně brát zřetel při případném vedení vlastní kartotéky her.

## f. VÝZNAM DIDAKTICKÉ HRY V DĚJEPISU

V hodinách dějepisu se dají využívat didaktické hry stejně kvalitně jako v jiných předmětech. Zaměříme se však právě na ně.

Žáci tento předmět často vnímají jako něco, co již dávno minulo, tudíž je to pro ně nepodstatné. Je pouze na učiteli, aby jim tento jejich pohled na dějiny změnil. Pomůžou mu právě didaktické hry, které dějiny zaktualizují, přiblíží jedincově vnímání.

Historií je vše, co právě minulo. Vše ovlivňuje další dění. Aby žáci pochopili významné události a jejich následky, ukazuje se jako vhodné postavit je do rolí například panovníků či státníků a nechat je rozhodnout dle jejich vůle. Tato aktivita však potřebuje dostatečnou znalost výchozích informací a také zaujatost žáka pro danou věc. Velmi často se stane, že žák dějiny tvoří nesmyslně (svrhává atomové bomby, pomáhají mu mimozemské civilizace apod.).

Ve výuce dějepisu se nabízejí nepostradatelné možnosti použití reálných předmětů, jako jsou napodobeniny artefaktů, video či audio záznamy, písemné prameny. Žáci tak mohou propojovat znalosti s novými poznatky, osahávají si práci historika.

V poměrně dosažitelné blízkosti školy se většinou nachází muzeum, galerie nebo archiv, které by žáci jistě měli navštívit. Na základě exkurzí se dá také velmi kvalitně připravit didaktická hra.

Specifikem didaktických her v dějepise je tedy užití reálných předmětů. Vyučující má pomocí nich možnost používat princip názornosti, který přispívá ke snadnějšímu pochopení a zapamatování si.

Didaktickou hru můžeme zařazovat do kterékoli fáze vyučovací hodiny. V následujících odstavcích si nastíníme, jakým způsobem lze využít didaktickou hru v jednotlivých fázích hodiny dějepisu.

- a) V expoziční části využíváme již zmíněné artefakty, audio či video záznamy, na kterých žákům ukazujeme například, co je pro kterou dobu typické. Příkladem může být aktivita, kdy žáci mají tyto charakteristické vlastnosti sami vyvodit při pozorování daných materiálů (misky s lineární nebo vypíchanou keramikou;

fotografie gotických katedrál; přepis robotního patentu Leopolda I.; zvukový záznam projevu Gustáva Husáka). Pro vyvození učiva je také vhodné použít odbornou literaturu, encyklopedie a slovníky.

- b) Ve fázi procvičování a upevňování učiva se nabízí zařadit hry typu odpovídání na otázky (Piškvorky), přiřazování termínů k jejich vysvětlení (Domino), řešení úloh ve skupinách apod.
- c) Příkladem diagnostické hry může být soutěž Riskuj, která je zařazena v souboru her, ale také hry zaměřené na poznávání a rozlišování jednotlivých druhů staveb, osobností, ke kterému používáme obrázky nebo reálné předměty (lepené modely hradů a zámků apod.)
- d) Vědomosti a dovednosti osvojené ve vyučování dějepisu mohou žáci aplikovat při zpracovávání úkolů při exkurzi v muzeu či na vycházce po regionu.
- e) Motivací k získání nových vědomostí o konkrétních stavbách může být pro žáka pouhá skutečnost, že tyto stavby vidí před sebou ve třídě nebo že je na některé stavby vhodně upozorněn například v průběhu vycházky. Pro zájem jiného žáka je třeba reálný objekt týkající se výuky začlenit do nějaké aktivity, kdy je možné s ním dále pracovat. Na následujících řádcích propojíme konkrétní náměty do hodin dějepisu s některými skutečnostmi, o kterých je psáno v kapitole *Motivace*.
  - Vyučující vhodně zvolí název didaktické hry, aby byl pro žáky poutavý. Je-li úkol žáků plněný během didaktické hry složitější, je dobré hru uvést několika větami nebo příběhem, ze kterého je snadné vyvodit, co je třeba splnit.
  - Použití barevných obrázků a reálných předmětů bylo zmíněno výše.
  - Úspěch mohou pocítit žáci, kteří během vycházky například zjistí, že mnoho staveb znají jmény, dovedou je zařadit do jednotlivých stylů. Také při všímání si názvů ulic žáci reagují pozitivně, když vědí, po kom je daná ulice pojmenována a často si i vzpomínají na důležité okolnosti života dané osobnosti.
  - Didaktická hra je velmi vhodnou aktivitou pro propojování učiva nejen

v rámci jednoho předmětu, ale také mezipředmětově. Vztahy konkrétních her s jinými předměty uvádím v kapitole *Metodika her* vždy pro každou hru zvlášť.

- Vyzdobení třídy mapami a dobovými obrazy je ideálním řešením. Materiály jsou nejen výzdobou a motivací, ale také objekty sloužícími k výuce.
- Velký motivační význam má jistě i láska vyučujícího k historii, jeho vztah k dějinám. Touha po pochopení souvislostí, pokorný obdiv a úžas nad vývojem či pokrokem lidstva.

## **6. Výzkum použití didaktických her ve výuce dějepisu na základních školách**

### **a. STANOVENÍ HYPOTÉZY**

Metodu dotazování jsem ke svému výzkumu zvolila především proto, že ji můžeme použít pro hromadné získávání údajů. Dotazník „je nejfrekventovanější metodou zjišťování údajů a jeho charakteristickým znakem je možnost získávat jím velké množství informací za krátký časový úsek. Je tedy ekonomickým výzkumným nástrojem. V dotazníku klademe písemné otázky a získáváme písemné odpovědi.“<sup>32</sup>

Daný dotazník byl anonymní, což vedlo k upřímnějšímu přístupu respondentů.

Cílem dotazníku je postihnout četnost použití didaktických her v rámci výuky dějepisu na druhém stupni základní školy. Pro moji diplomovou práci je důležité zjistit, zda učitelé využívají didaktických her ve výuce dějepisu a pokud ano, jak často se tato metoda výuky v jejich práci objevuje a zda jsou učitelé spokojeni s nabídkou didaktických her v učebnicích, které používají.

Stanovila jsem si následující hypotézy:

Hypotéza č. 1:

- Učitelé při svých vyučovacích hodinách více používají vlastní hry, než hry z učebnice.

Hypotéza č. 2:

- Učitelé jsou spíše nespokojeni s nabídkou didaktických her v učebnicích.

Hypotéza č. 3:

- Výsledky výuky s použitím didaktických her hodnotí učitelé více úspěšnými než bez použití didaktických her.

---

<sup>32</sup> Gavora, P.: Úvod do pedagogického výzkumu, Paido, Brno 2000, s. 99



## b. MATERIÁL A METODIKA

Informace od učitelů byly získány na sedmi základních školách v Praze a na čtyřech školách v Kutné Hoře. Dotazovanými byli učitelé vyučující na druhém stupni těchto základních škol. Šetření, které se uskutečnilo během měsíce října 2009, se celkem zúčastnilo 40 respondentů.

Metodou výzkumu byl anonymní dotazník obsahující 14 otázek (znění viz příloha). První a druhou otázkou zjišťuji zkušenosti učitelů s použitím didaktických her ve výuce, dotazovaní zdůvodňují, proč didaktickou hru používají nebo nepoužívají. Dále se zajímám, jak často a do jaké fáze vyučovací hodiny vyučující zařazují didaktickou hru. Dalšími položkami se snažím postihnout, jakým způsobem probíhá toto zařazení didaktické hry do výuky. V šesté položce se ptám na vedení osobní kartotéky her.

Další důležitou částí dotazníku je zjišťování, jaké učebnice jsou na školách nejčastěji používané a zda podle učitelů představují dostatečný zásobník didaktických her.

Celkem dvě otázky dotazníku byly otevřené. V těchto otázkách měli učitelé uvést své osobní zkušenosti s používáním didaktických her ve výuce dějepisu. Jedna položka byla polootevřená. Učitelé měli zaškrtnout druh didaktické hry, který nejčastěji používají ve výuce a zároveň mohli uvést vlastní příklad didaktické hry, který nebyl uveden v nabídce. V ostatních případech měli učitelé na výběr několik možností, ze kterých vybírali tu, která podle jejich zkušeností a názoru nejlépe odpovídá skutečnosti.

Data jsem zpracovala matematicko - statistickou metodou a výsledky vyjádřila v procentech. Ke každé otázce uvádím pro lepší přehlednost grafické znázornění.

### c. ZKOUMANÝ VZOREK

Dotazník vyplnilo celkem 40 učitelů, a to z pražských základních škol ZŠ a MŠ Jaroslava Seiferta, ZŠ Lupáčova, ZŠ Pražáčka, ZŠ Havlíčkovy náměstí, ZŠ Náměstí Jiřího z Poděbrad, ZŠ Kladská, ZŠ Náměstí Jiřího z Lobkovic z Kutné Hory ZŠ T. G. Masaryka, ZŠ Jana Palacha, ZŠ Žižkov a ZŠ Kamenná stezka.

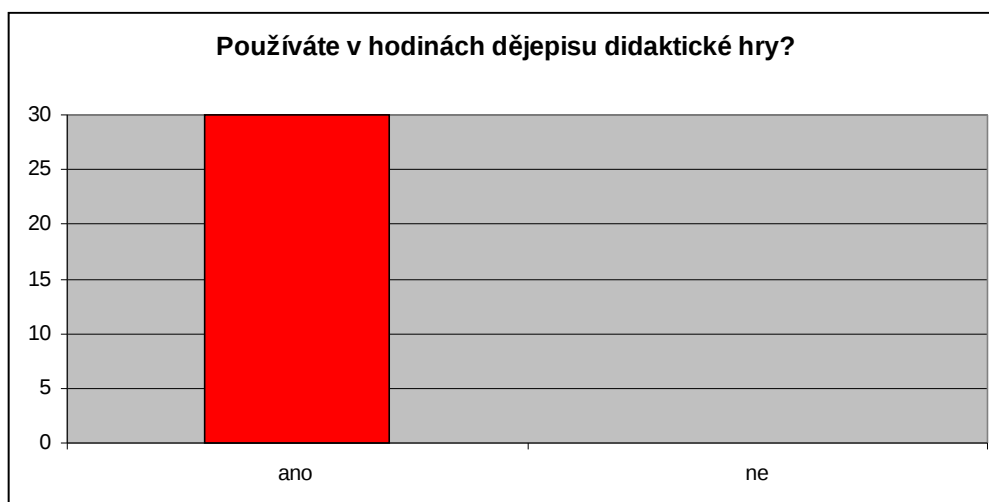
Soubor tvořilo 34 žen a 6 mužů. Průměrná délka jejich pedagogické praxe je 13,4 let.

Výsledky byly statisticky zpracovány a data zanesena do tabulek a grafů.

### d. VÝSLEDKY A CELKOVÉ HODNOCENÍ

#### **OTÁZKA Č. 1** Používáte v hodinách dějepisu didaktické hry?

Graf č. 1



#### **Komentář k otázce číslo 1:**

Všichni učitelé v dotazníku uvedli, že ve výuce dějepisu používají didaktické hry. Odpověď *ano* se tedy vyskytla ve 100% odpovědí.

## **OTÁZKA Č. 2 Z jakého důvodu používáte/nepoužíváte v hodinách dějepisu didaktické hry?**

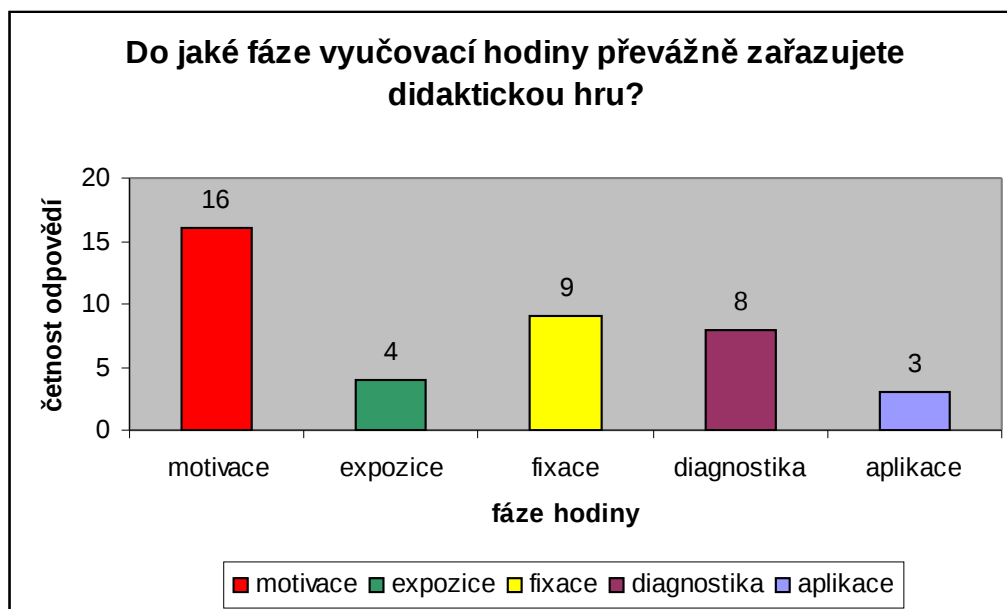
### **Komentář k otázce číslo 2:**

Tato otázka byla poskytnuta otevřená, vyučující tedy mohli podle svých zkušeností napsat hlavní důvody, proč používají didaktické hry. Většina učitelů se shodla na tom, že didaktické hry jsou vhodné pro motivaci, zpestření výuky, procvičení a upevnění učiva; učení pomocí didaktických her znamená učení zajímavou a zábavnou formou. Považuji za vhodné uvést několik dalších důvodů, které byly vyplněny v dotaznících:

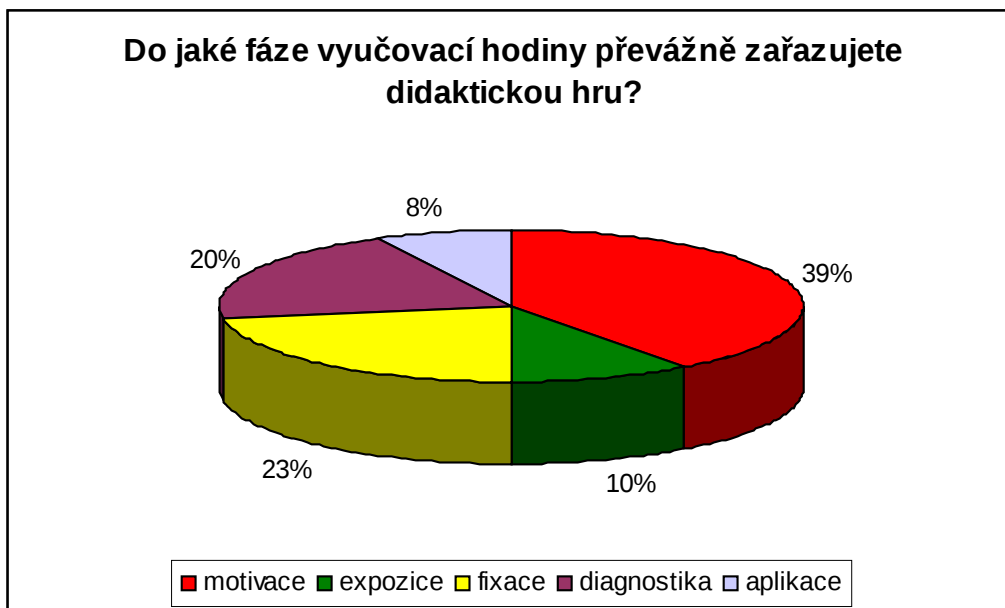
- žáky vyučování více baví, udrží déle pozornost a z výsledků mají větší radost
- hra vytvoří radostnou atmosféru
- „prožiješ = pochopíš“
- žáci lépe spolupracují, pochopí probírané učivo

## **OTÁZKA Č. 3 Do jaké fáze vyučovací hodiny převážně zařazujete didaktickou hru?**

Graf č. 2



Graf č. 3

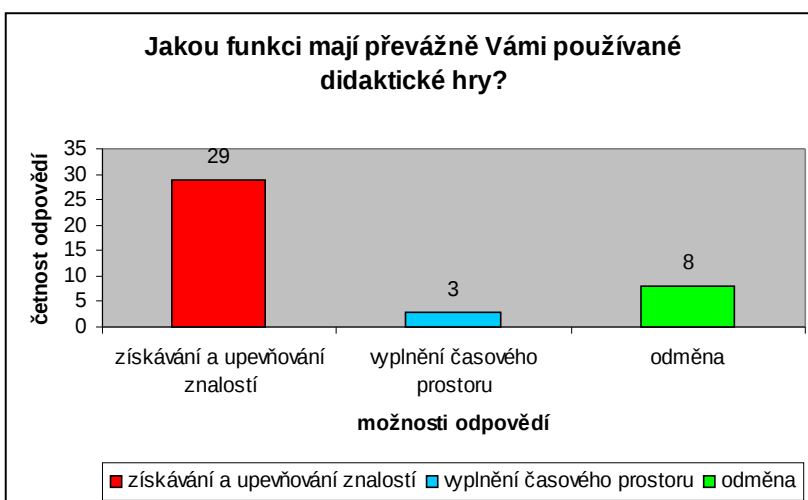


#### **Komentář k otázce číslo 3:**

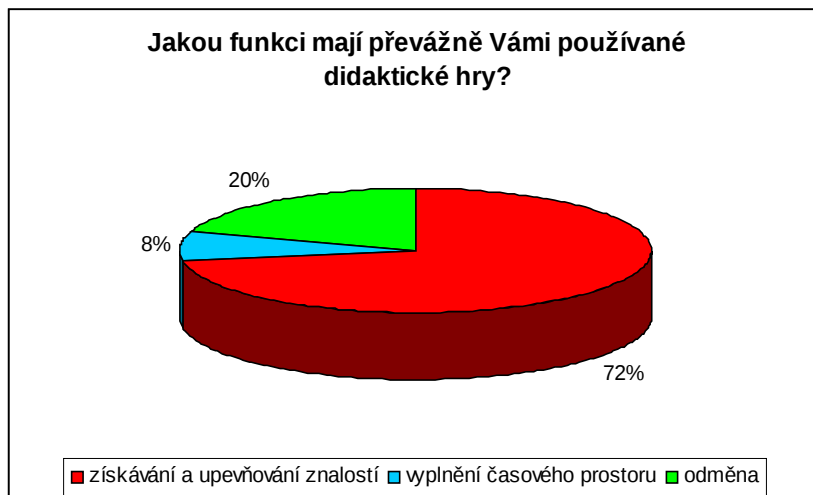
Jako fázi vyučovací hodiny, kdy vyučující převážně zařazují didaktickou hru, respondenti uvedli nejčastěji fázi motivační, a to celkem v 39%. Na druhé místo s 23% staví fixační fázi. Na třetí místo staví fázi diagnostickou, a to 20%. 10% respondentů vybralo fázi expoziční, k aplikačním účelům používá didaktickou hru 8% dotazovaných učitelů.

#### **OTÁZKA Č. 4 Jakou funkci mají převážně Vámi používané didaktické hry?**

Graf č. 4



Graf č. 5



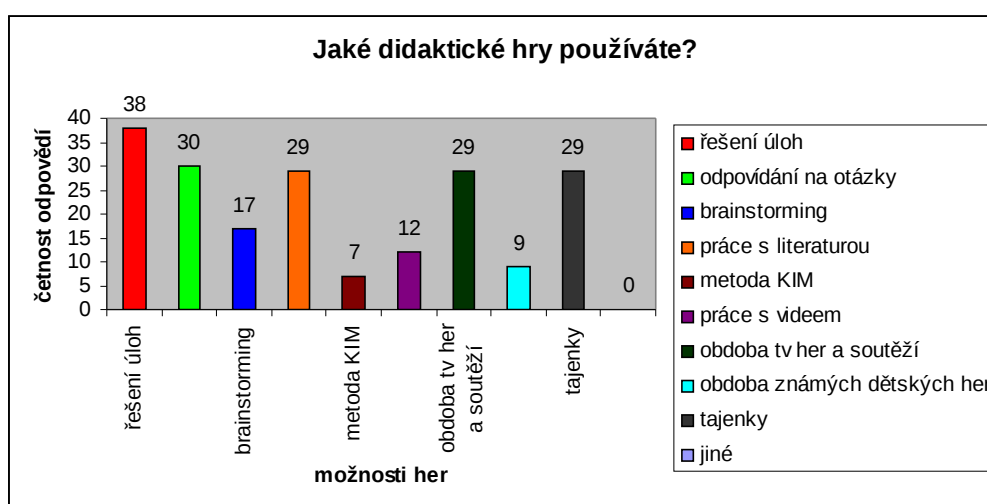
#### **Komentář k otázce číslo 4:**

Dotazovaní vyučující zařazují didaktické hry převážně cíleně pro získávání nebo upevňování vědomostí a dovedností žáků. Zmíněnou odpověď vybralo 72% respondentů. Druhou variantu, zařazení didaktické hry za odměnu vybralo 20% učitelů. Na poslední místo se řadí využití didaktické hry jako vyplnění volného času s 8%.

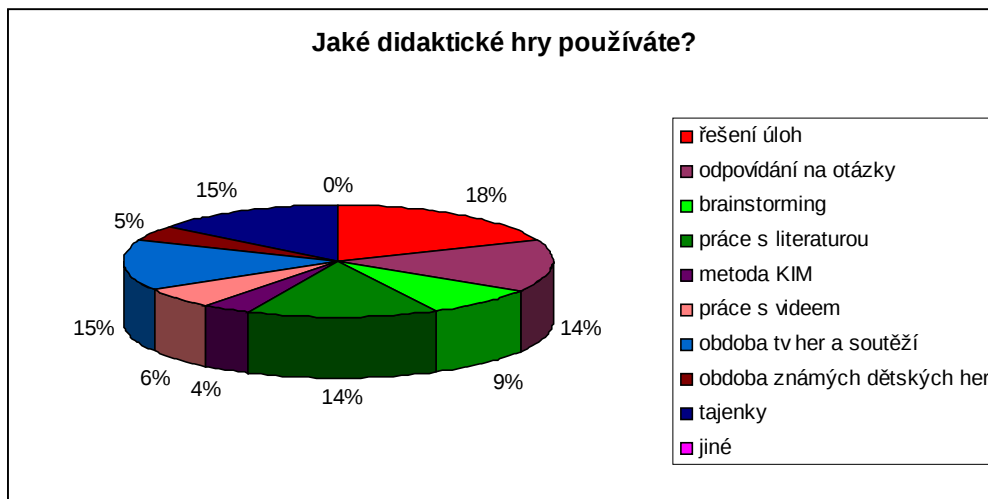
### **OTÁZKA Č. 5 Jaké didaktické hry používáte?**

Každý ze čtyřiceti respondentů uvedl pět odpovědí.

Graf č. 6



Graf č. 7

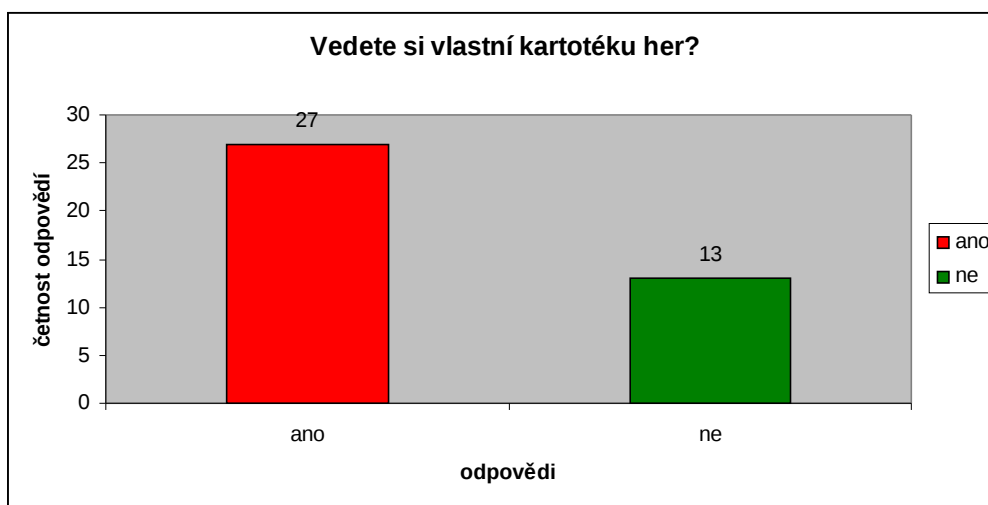


### **Komentář k otázce číslo 5:**

V této položce měli respondenti možnost vybrat maximálně pět typů didaktických her, které používají nejčastěji. Všichni této možnosti využili a zatrhli přesně pět odpovědí. Z uvedených údajů vyplývá, že nejvíce používanými druhy her jsou řešení úloh, tato možnost se v celkovém výpočtu objevila v 18%. Na druhé místo umístili vyučující metodu obdoby televizních her a soutěží (15%) a tajenky (15%). Dalším čtým typem je práce s literaturou a odpovídání na otázky (oba 14%). Dotazovaní vyučující zařazují často také metodu brainstorming (9%) a práci s videem, DVD (6%). Méně pracují s metodou obdoby známých dětských her (5%). Nejméně využívají práci metodu KIM (4%). Do kategorie Jiné, respondenti neuvedli žádnou odpověď.

## **OTÁZKA Č. 6 Vedete si vlastní kartotéku her?**

Graf č. 8



Graf č. 9



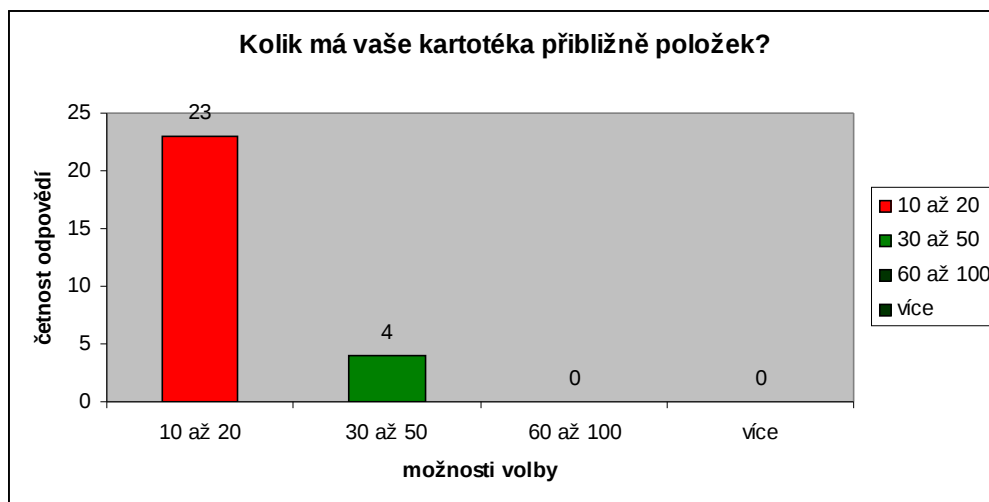
### **Komentář k otázce číslo 6:**

Respondenti uvádí z 67%, že si vedou vlastní kartotéku her, 33% dotazovaných odpovídá záporně.

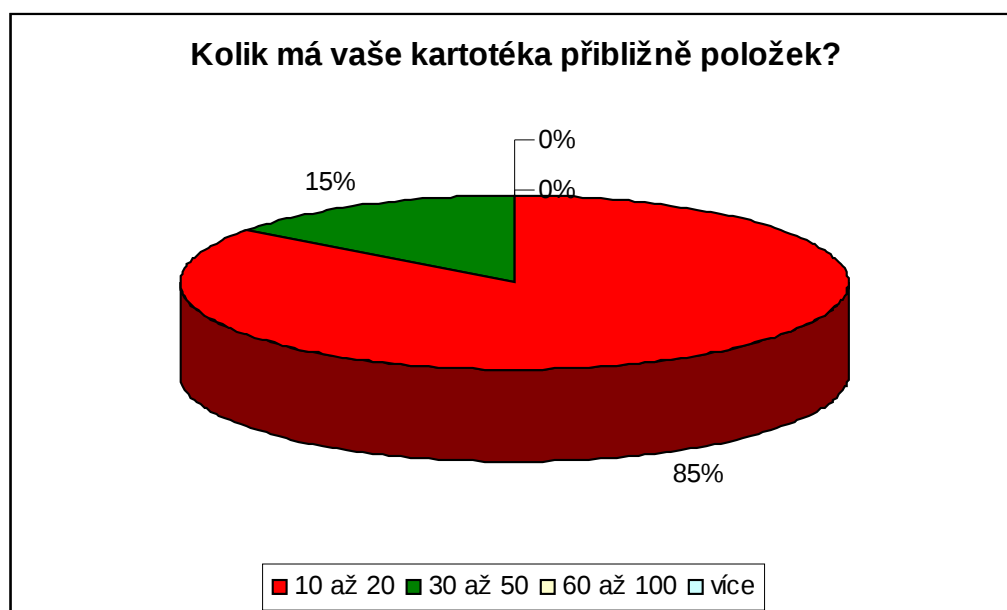
### **OTÁZKA Č. 7** Kolik má vaše kartotéka her přibližně položek?

Na tuto otázku odpovídalo 27 respondentů.

Graf č. 10



Graf č. 11



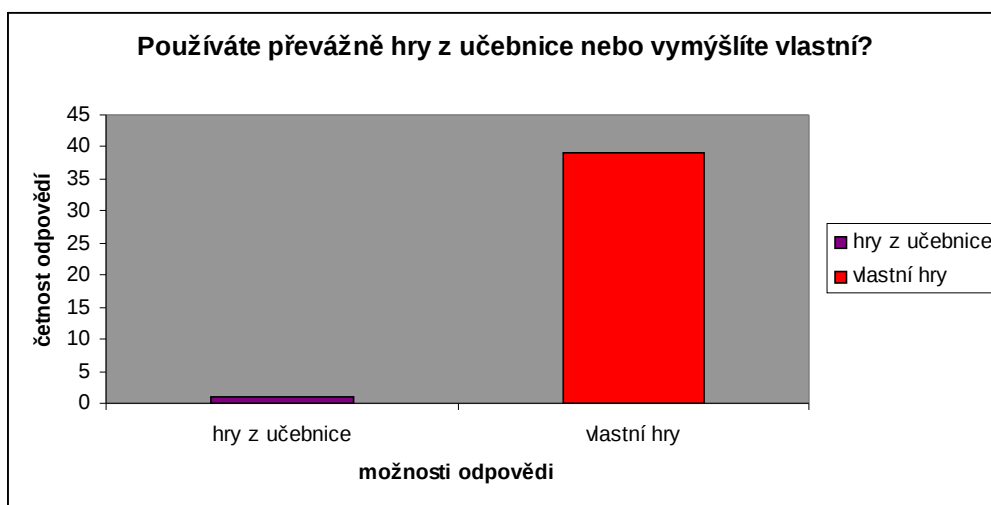
#### **Komentář k otázce číslo 7:**

Vlastní kartotéky her dotazovaných učitelů mají převážně 10-20 položek, tuto variantu vybralo 85%. 15% respondentů zvolilo možnost 30-50 položek. Žádný z respondentů neuvedl možnost 60 až 100 položek, ani více.



### **OTÁZKA Č. 8** Používáte převážně hry z učebnice, nebo vymýšlíte vlastní?

Graf č. 12



Graf č. 13

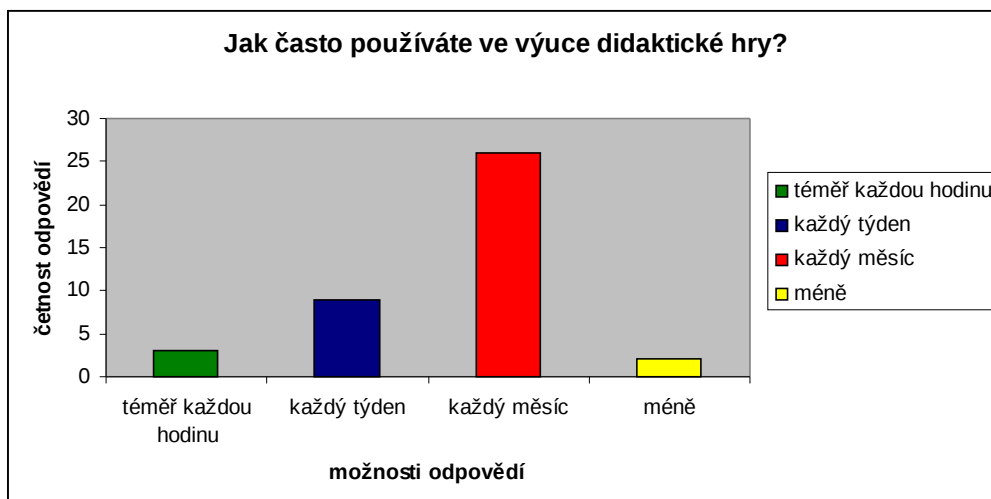


#### **Komentář k otázce číslo 8:**

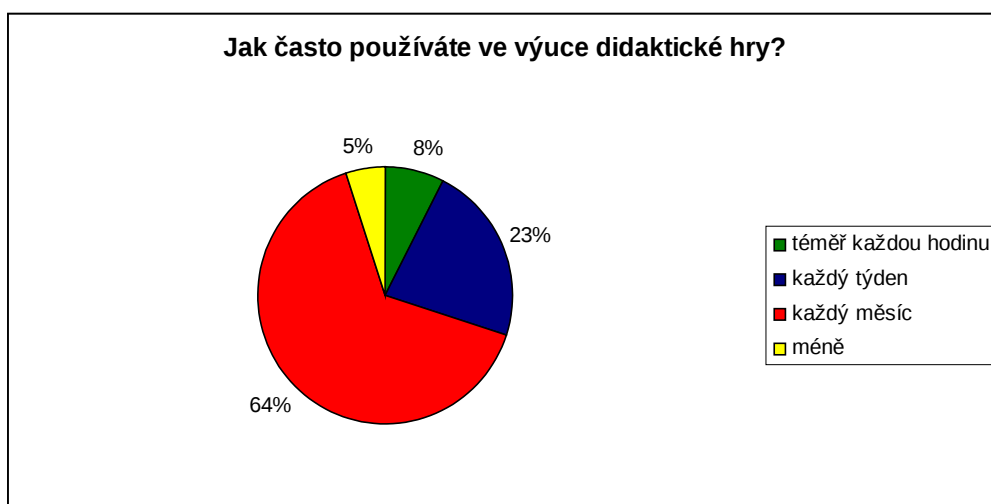
Z odpovědí vyplývá, že 97% dotazovaných používá ve výuce vlastní didaktické hry. 3% respondentů se z větší části spoléhají na nabídku didaktických her v učebnicích.

### **OTÁZKA Č. 9 Jak často používáte ve výuce didaktické hry?**

Graf č. 14



Graf č. 15

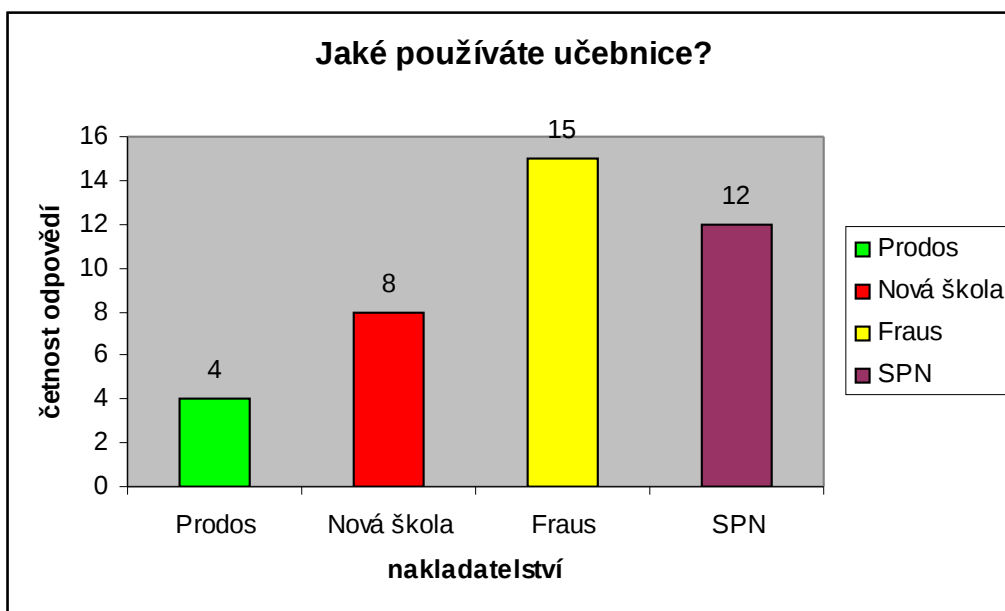


#### **Komentář k otázce číslo 9:**

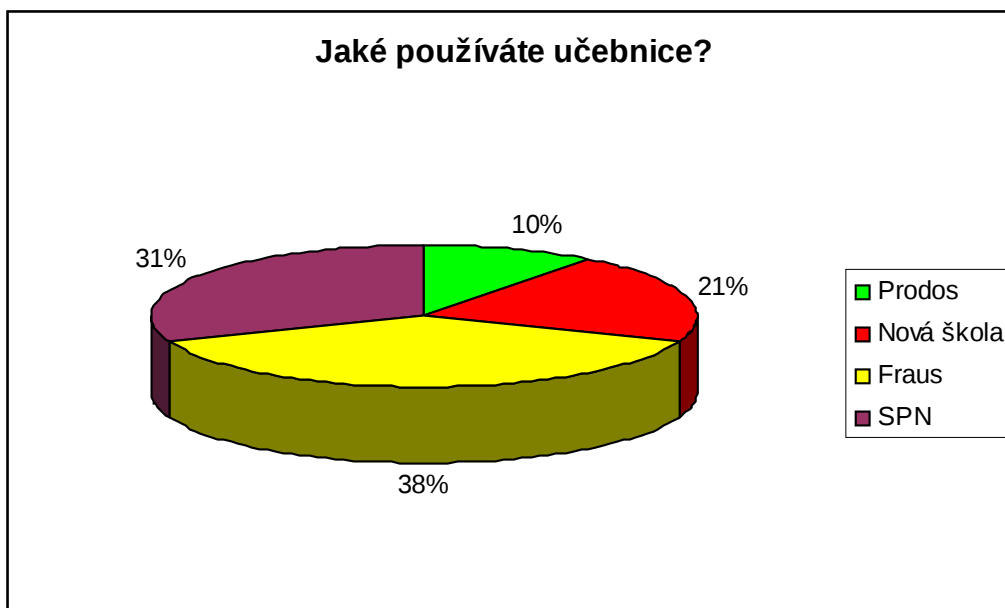
Většina respondentů používá didaktické hry ve výuce každý měsíc. Tuto variantu zaškrtnulo 64% dotazovaných učitelů. Druhému místu odpovídá použití didaktických her každý týden, a to s 23%. 8% respondentů používá hry téměř každou hodinu a variantu zařazení didaktické hry do výuky méně než každý měsíc vybralo 5% dotazovaných.

### OTÁZKA Č. 10 Jaké používáte učebnice?

Graf č. 16



Graf č. 17



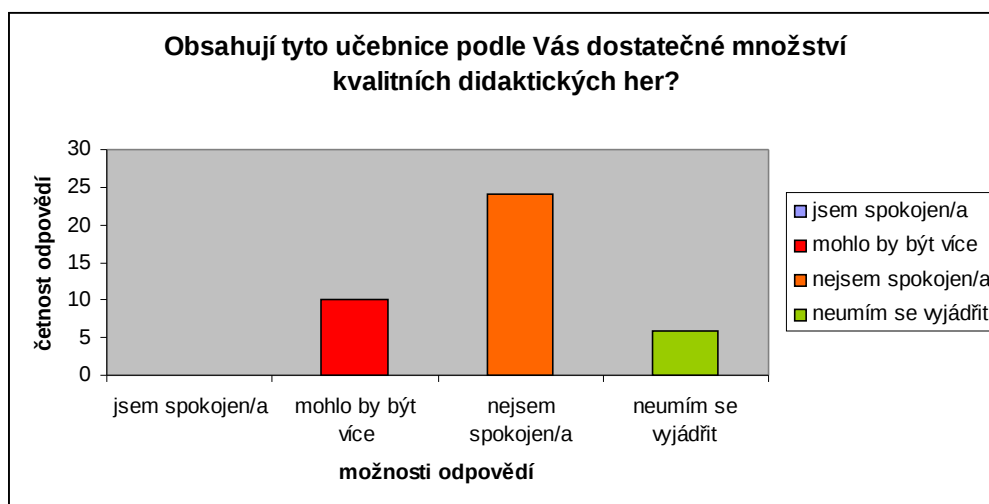
#### Komentář k otázce číslo 10:

Většina dotazovaných – 38% používá učebnice vydané nakladatelstvím Fraus. Učebnice od nakladatelství SPN (tedy Státního pedagogického nakladatelství) jsou druhými v pořadí podle četnosti používání, tvoří 31%. Dále se řadí nakladatelství Nová škola s 21%. Nejméně používanými učebnicemi mezi

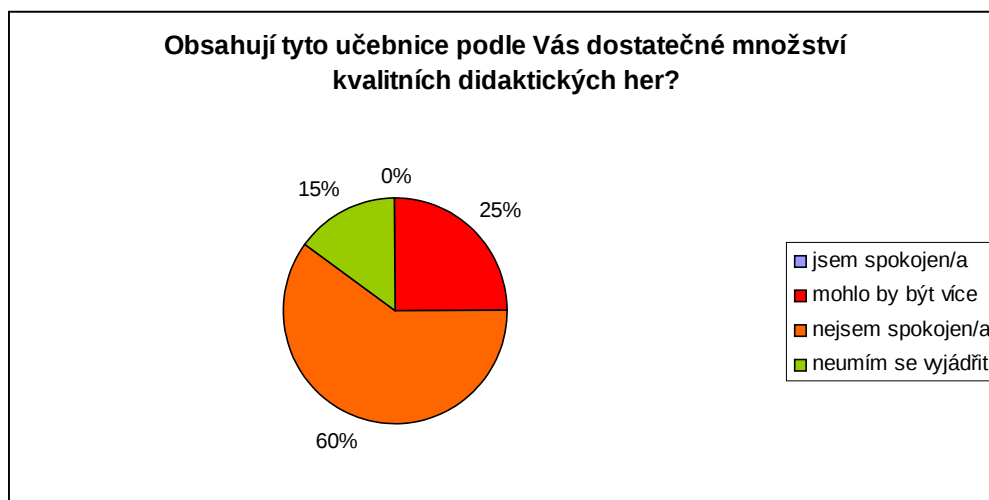
respondenty dotazníku jsou učebnice od nakladatelství Prodos, tuto část tvoří 10%. Jeden z respondentů uvedl, že s učebnicemi nepracuje vůbec.

**OTÁZKA Č. 11** Obsahují učebnice, které používáte, dostatečné množství kvalitních didaktických her?

Graf č. 18



Graf č. 19



**Komentář k otázce číslo 11:**

60% respondentů není spokojeno nabídkou didaktických her ve svých učebnicích, 25 % říká, že by didaktických her mohlo být v učebnicích více. 15% respondentů se neumělo vyjádřit. Žádný z respondentů nevybral odpověď, jsem spokojen/á, tedy 0%.

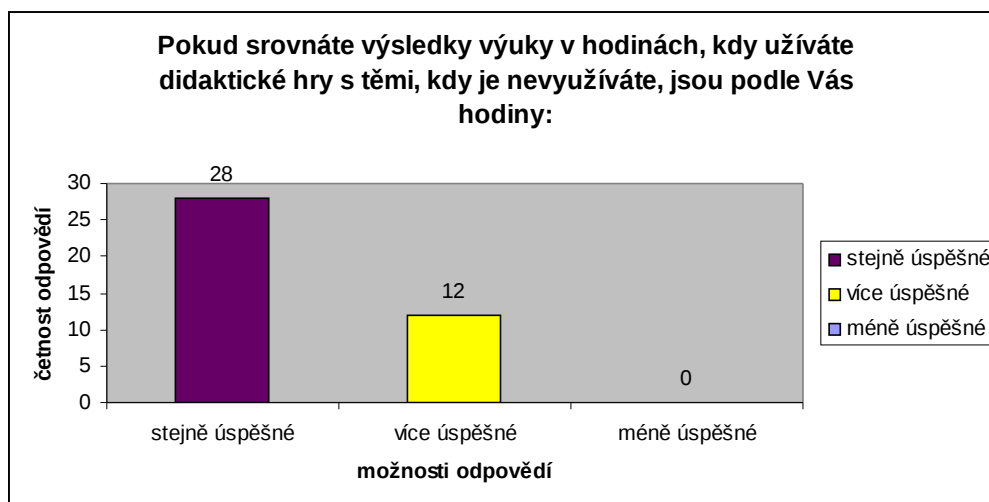
**OTÁZKA Č. 12** Uveďte příklad jednoduché didaktické hry, kterou zařazujete do výuky dějepisu a která má u dětí úspěch.

Velká část dotazovaných uvedla jako příklad hry, které jsou zmíněné v dotazníku v otázce č. 5. Některé z dalších aktivit uvádím zde:

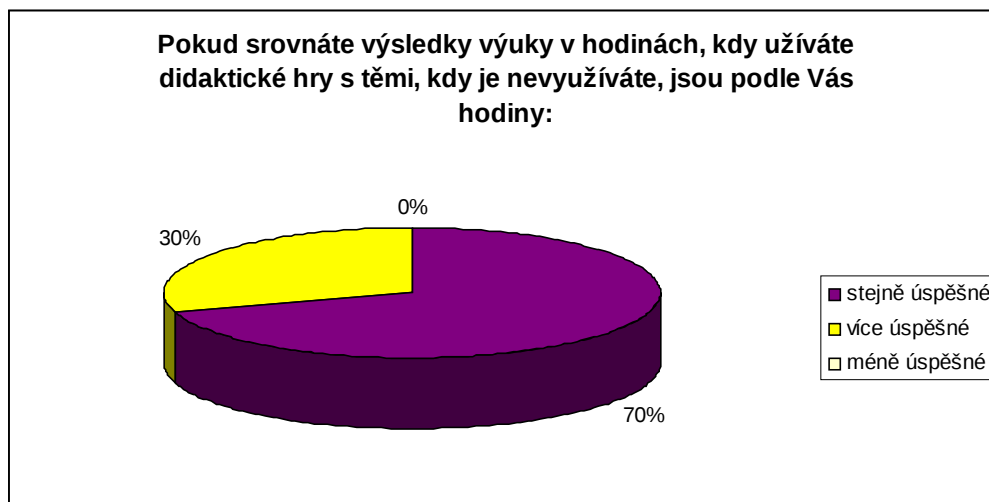
- myšlenkové mapy
- asociační kruh
- dokreslování obrázků k textu v pracovních sešitech (na vlastní pracovní list)
- Fotbal – Žáci se rozdělí na poloviny, učitel na tabuli připraví nákres fotbalového hřiště. Učitel dává 1. polovině otázku, pokud správně odpoví, střílí míč do soupeřovy branky. Poté učitel dává otázku 2. polovině dětí. Pokud odpoví špatně nebo neodpoví vůbec, dostávají „vlastní“ gól. Vítězí družstvo, které střílilo soupeřovi nejvíce gólů.
- tvorba dobových plakátů

**OTÁZKA Č. 13** Pokud srovnáte výsledky výuky v hodinách, kdy užíváte didaktické hry s těmi, kdy je nevyužíváte, jsou podle Vás hodiny:

Graf č. 20



Graf č. 21



**Komentář k otázce číslo 13:**

Většina (70%) respondentů uvedla, že při srovnání výsledků výuky v hodinách, kdy užívají didaktické hry s těmi, kdy je nevyužívají, shledávají výsledky stejně úspěšné. Jako více úspěšné vnímá hodiny s využitím didaktických her 30% dotazovaných učitelů.

**POLOŽKY Č. 14 a 15: Pohlaví; Počet roků pedagogické praxe**

Tyto položky sloužily ke zjištění charakteristiky zkoumaného vzorku.

#### e. CELKOVÉ ZHODNOCENÍ

Cílem dotazníkového šetření bylo mimo jiné postihnout četnost použití didaktických her v rámci dějepisu na druhém stupni základních škol. Jako velmi pozitivní se jeví skutečnost, že všichni dotazovaní uvedli, že didaktické hry využívají (odpověď *ano* 100%). Překvapujícím může být zjištění, že učitelé zařazují didaktické hry do svých hodin převážně jednou za měsíc. Důvodem se jeví malá dotace hodin pro dějepis, většinou 2 hodiny týdně. Učitelé nestíhají probrat dané penzum látky a vnímají didaktické hry jako časově náročné.<sup>33</sup> Tato časová náročnost se nevztahuje pouze na přímou výuku, ale také na přípravu vyučujících.

Výsledky výzkumu prokázaly platnost hypotézy č. 1, tedy že učitelé využívají při svých hodinách více vlastní hry, než hry z učebnic (97%). Příprava didaktické hry je dlouhodobý proces, který je popsán výše, tudíž nároky na přípravu jsou vskutku vysoké.

Potvrzení hypotézy č. 1 souvisí také s dalšími výsledky výzkumu, a to s potvrzením hypotézy č. 2 (Učitelé jsou spíše nespokojeni s nabídkou didaktických her v učebnicích, které používají.) 60% respondentů uvedlo, že jsou s nabídkou her nespokojeni, 25% uvedlo, že by mohla být nabídka vyšší, 15% se neumělo rozhodnout. Spokojenost s nabídkou byla nulová.

Na učitele jsou neustále kladeny velmi vysoké požadavky, které se týkají jejich profese. Nesmíme zapomínat na součást povolání, kterou je administrativa apod. I z těchto důvodů učitelé touží po nabídce didaktických her, po kterých by mohli sáhnout a hned je použít. Poněvadž jsem tyto signály velmi silně vnímala při své praxi, rozhodla jsem se právě takový soubor didaktických her vytvořit.

Výsledky výzkumu jsou v rozporu s danou hypotézou č. 3, tedy že výsledky výuky s použitím didaktických her hodnotí učitelé více úspěšnými, než s těmi, kdy didaktické hry nevyužívají. 70% dotazovaných uvedlo, že shledává výsledky stejně úspěšné, pouze 30% je shledává úspěšnější.

Můžeme se domnívat, že při náhodném užívání didaktických her se výsledky neprojevují zřetelně. Vycházíme z faktů popsaných výše, že didaktickou

---

<sup>33</sup> Tento názor nebyl zahrnut v dotazníkovém šetření, ale v dodatečné ústní komunikaci s respondenty.

hrou dochází ke kvalitnějšímu osvojení znalostí. Tento jev se samozřejmě neprojevuje ihned, ale až později, až se informace „usadí“.

Názor učitelů o úspěšnosti her se potažmo odráží i ve výsledku šetření u otázky č. 4, kdy učitelé uvedli na druhém místě (15%), že didaktické hry používají jako odměnu žákům za vzorné chování apod. Vyplňují jimi hodiny před prázdninami, suplované hodiny apod.

Během šetření jsme s dotazovanými narazili na skutečnost, že někteří učitelé nevědí, co vše se pod didaktickou hrou skrývá. Například s metodou tajemek, doplňovaček a otázek ano/ne pracují pravidelně a jsou přesvědčeni o účinnosti těchto aktivit, ale nepovažují je za didaktickou hru.

Nedostatek nápadů či zkušeností se odrazil v otázce č. 5, kdy žádný z respondentů neuvedl údaj do kolonky *Jiné*. Dotazovaní měli zaškrtnout z nabídky (9 možností) pět typů her, které využívají, a dále měli možnost napsat jinou. Jakási strnulost či neoriginalita z tohoto pohledu se objevila i v otázce č. 12 (*Uveďte příklad jednoduché didaktické hry, kterou zařazujete do výuky dějepisu a která má u dětí úspěch*). V naprosté většině se opakovaly odpovědi typu *Hádej osobnost, Kufr*.

Jsem si vědoma skutečnosti, že zkoumaný vzorek nevypovídá o stavu českého školství. Počet respondentů byl nízký. Přesto mne osobně překvapilo, jak učitelé na didaktickou hru nahlízejí. Na jednu stranu ji využívají pravidelně, na druhou stranu nevyužívají možnosti, které didaktická hra poskytuje. Jak již bylo napsáno výše, možným důvodem může být časová náročnost a nedostatek nabídek kvalitních didaktických her, které by byly v jejich očích přínosné, použitelné a snadno aplikovatelné.

Cílem mé diplomové práce je poskytnout učitelům soubor her, který by jejich požadavky naplňoval.



## **7. Soubor didaktických her pro výuku dějepisu na základní škole**

### **a. METODIKA K JEDNOTLIVÝM HRÁM**

#### **DOMINO**

Vzdělávací cíl: osvojení a ukotvení znalostí terminologie

Očekávaný výstup: Žák přiřadí k sobě odborný název a vysvětlení pojmu.

Klíčové kompetence: kompetence k řešení problému

kompetence komunikativní

kompetence sociální a personální

Věk: dle zaměření hry (6., 7., 8., 9. ročník)

Výuková fáze: fixace, aplikace, diagnostika

Pomůcky: hrací karty

Popis průběhu hry: Žáci si rozlosují stejný počet hracích karet (optimální varianta – 4 hráči, 5 karet). Začátek domina je vyznačen a leží například na stole, dále pokračují žáci. Přiřazují k vysvětlovanému pojmu termín. Hra končí ve chvíli, kdy již nikdo nemá v ruce kartu.

Poznámky: Tato hra nemá v sobě soutěžní prvek. Ten, kdo přiřadí poslední kartu, si ji vylosuje již na začátku. Hodnotíme tedy celou skupinu; diskutujeme o tom, jak se nám spolupracovalo, zda některý termín nebyl zavádějící apod.

Domina na sebe navzájem navazují, v sedmém ročníku tedy můžeme přidat na zopakování i termíny z ročníku šestého, v osmém ročníku termíny z ročníků předešlých atd.

Mezipředmětové vztahy: VO, VV

## **HISTORIE ČESKÝCH ZEMÍ V OTÁZKÁCH**

Vzdělávací cíl: osvojení znalostí z historie českých zemí

Očekávaný výstup: Žák odpoví správně na otázky týkající se historie českých zemí (různé okruhy otázek – kultura, osobnosti, geografie, různé).

Klíčové kompetence: kompetence komunikativní  
kompetence sociální a personální

Věk: 14 let a výše

Výuková fáze: fixace, aplikace

Pomůcky: herní pole, figurky, karty s otázkami

Popis hry: viz pravidla hry

Poznámky: Osvědčilo se mi, když byly týmy 2-3 členné. Žáci jsou uvolněnější, spontánnější. Nebojí se otázek, na které neznají odpovědi.

Mezipředmětové vztahy: Z, VO, VV, ČJ

## ŠESTIÚHELNÍKY

Vzdělávací cíl: osvojení dovedností propojit si historickou osobnost s událostí a datem

Očekávaný výstup: Žák k sobě přiřadí osobnost, událost a letopočet.

Klíčové kompetence: kompetence k řešení problému  
kompetence komunikativní  
kompetence sociální a personální

Věk: dle určení zaměření (6., 7., 8. a 9. ročník)

Výuková fáze: motivace, fixace, diagnostika

Pomůcky: hrací karty

Popis hry: Žáci ve skupině skládají k sobě karty, které leží například na lavici, nejlépe však na koberci v zadní části třídy, pokud je tato varianta možná. Karty se přiřazují tak, že se v rozích vždy setkají osobnost, událost, která se k této osobnosti pojí a letopočet související s událostí. Hra končí sestavením správného obrazce a se správně přiřazenými fakty.

Poznámky: Karty na sebe navazují (sedmý ročník navazuje na šestý, osmý ročník se pojí se šestým i se sedmým atd.)

## RISKUJ

Vzdělávací cíl: osvojení znalostí z různých historických témat

Očekávaný výstup: Žák odpovídá v časovém limitu na otázku, kterou si sám vybere.

Klíčové kompetence: kompetence k řešení problému

kompetence komunikativní

kompetence sociální a personální

Věk: od šestého ročníku výše

Výuková fáze: motivace, fixace, diagnostika

Pomůcky: počítačová technika

Popis hry: Žáci jsou rozděleni do 2-3 týmů a jsou jim přiděleny barvy (modří, červení, zelení). Jako první si volí otázku tým modrých, dále červení a jako třetí zelení. Žáci mají na výběr ze šesti témat a ke každému tématu patří pět otázek různé hodnoty (1000, 2000, 3000, 4000, 5000). Hodnota odpovídá obtížnosti otázek. Poté, co si žáci zvolí hodnotu daného tématu, objeví se na displeji otázka a začne se odpočítávat čas určený k zodpovězení. Ve chvíli, kdy žáci odpoví správně, označí učitel ikonu *správně*. Částka se danému týmu připočte. Odpoví-li špatně, učitel označí další tým a ten má šanci odpovídat, čas se již nepočítá. Při správné odpovědi postupuje učitel jako v prvním případě. Pokud správně neodpoví ani jeden tým, označí učitel ikonu *špatně*. Na displeji se vždy po označení správné či špatné odpovědi zobrazí správná odpověď.

Cílem hry je získat co nejvíce bodů.

Poznámky: Je na učiteli, kolik témat chce vypsát. Také je pouze na něm, zda zadá do všech polí otázky, nebo budou některé bonusové. Vždy ale musí být pole vyplněné (např. slovo BONUS v otázce i v odpovědi). Témata, která zůstanou prázdná, nemusí mít vyplněné otázky a odpovědi.

Čas určený k odpovědi se dá lehce měnit, změnit jej je možné i během jedné hry.

Za špatné odpovědi se body neodečítají.

Při zadávání otázek a odpovědí není možné používat diakritická znaménka.

Tato hra je součástí mé diplomové práce, přidána na CD.

## b. ÚSKALÍ HER

Při každé činnosti během výuky naráží učitel na úskalí, se kterými musí operovat. Může se jednat o vysokou náročnost učiva, náladu žáků, příliš odborný projev vyučujícího apod. Stejná nebezpečí se vyskytují i u daných didaktických her, které patří do vypracovaného souboru.

Nastíháme si některé situace, které nastaly při používání daných aktivit při mých hodinách.

Důležitým faktem je skutečnost, že žáci jsou na didaktické hry zvyklí, tudíž odpadají problémy s komplikovaností.

DOMINO hrají žáci velmi rádi. Nejprve si neuvědomují, že zde chybí soutěžní prvek a opravdu zapáleně se snaží zbavit všech svých kartiček. Ve chvíli, kdy si uvědomí, že to, jestli položí kartu jako poslední, je jasné již od počátečního vylosování, objevuje se nechuť tuto hru hrát. Zvláště soutěživí jedinci neshledávají v aktivitě přitažlivost. Je velmi obtížné pro učitele udržet jejich zájem. Osvědčilo se v tomto případě do hry zapojit soutěžní prvek, a to v podobě, že soutěží mezi sebou týmy v tom, který tým rychleji daná slova pospojuje správně. Nezáleží již na jednotlivcích, karty se nelosují. Každý tým dostane všechny hrací karty a skládá.

Zkušenost ukazuje, že tento jev je pozitivní, neboť se jím modifikují pravidla a hra se hraje se stejnými kartami i vícekrát za rok.

Slabší žáci jsou někdy nervózní z toho, že termíny neznají, je jim nepříjemné, že i přes jejich snahu zůstává jejich slovní zásoba termíny nedotčená (například žáci se specifickými poruchami učení mívají tyto obtíže). Nechtějí ukázat svou slabost, a tak diskutují o tom, proč by měli taková slova znát, že je stejně nikdo nepoužívá. Ideální variantou je dokázat jim, že historické, kulturní termíny patří do jazykového fondu i jim sympatickým, například mediálně známým osobnostem (například nahrávka rozhovoru s některým z oblíbených herců, kde se nějaký výraz z DOMINA objevuje). Je vhodné domluvit se s vyučujícím českého jazyka, aby tuto skutečnost zařadil například do výuky komunikační výchovy. Během samotné hry zařadíme slabšího žáka do dvojice s někým, kdo takový problém nepociťuje.

Praktickou překážkou hry může být i její prostorová náročnost. Jak je již napsáno v metodice, ideálním místem pro hru je koberec v zadní části učebny. Pokud tato možnost není, doporučuji srazit více lavic a hrát na nich. Splníme tím i jednu zásadu pro úspěšnou didaktickou hru, a to netradiční uspořádání třídy.

Nejnáročnější a nejvíce komplikovanou hrou souboru je desková hra HISTORIE ČESKÝCH ZEMÍ V OTÁZKÁCH. Hra je utvořena pro vyšší ročníky základních škol, jsem však přesvědčena, že by byla úspěšná i na středních školách. Bohužel jsem neměla možnost ji vyzkoušet například na gymnáziu.

Prvním úskalím je časová náročnost, hraje se většinou celou hodinu, někdy déle. Nesporným kladem však je vysoká propojenost s jinými vyučovacími předměty, tedy se může zařadit i do jiných hodin.

Pro žáky je zpočátku nepřijemné, že na mnoho otázek neznají odpovědi, často říkají, že by bylo lepší, kdyby si mohli vybírat z možností. Je důležité, aby jim učitel vysvětlil, že není podstatné vědět vše, ale touha po poznání. Při opakovaném hraní si žáci dokazují, že se při minulých hrách něco naučili, nyní dokážou odpovědět správně i na otázky, na které dříve odpovědi neznali.

Při této hře se osvědčuje, aby učitel byl moderátorem, který odpovědi komentuje a dodává další informace. Především v okruhu *geografie* žáci pocítují své neznalosti. Učitel by měl žákům sdělit nějaké zajímavosti například o hradech a zámcích, kterých se otázka týká, a nepřímou je vybízet k touze daná místa navštívit. Učitel, který do své výuky zařazuje exkurze, může v této hře najít nápady a inspiraci. Žáci velmi radostně reagují na otázku z geografie, když mohou odpovědět správně a ještě říci, že na tomto místě byli, že je to tudíž lehká otázka.

Při prvním hraní je velmi důležité, aby byly dobře a jasně vysvětleny pravidla. Hra je obtížná a žáci v ní neradi tápou. Osvědčilo se začít s několika cvičnými koly.

Žáci velmi rádi tuto hru hrají, rádi střídají možnosti, které hra nabízí, její modifikace (viz pravidla hry).

ŠESTIÚHELNÍKY nepatří zpočátku k nejoblíbenějším hrám, neboť vyžadují faktické znalosti. Žáci se děsí toho, že si mají vzpomínat na letopočty, události a ještě osobnosti. Velmi rychle však tato nechut' opadá a oni jsou ponořeni

do sestavování obrazců. Někdy jsou však ponořeni příliš a víc než správnost je zajímavá, jaký finální obrazec vznikne. Osvědčilo se určovat kontrolora, kterému jsou poskytnuta správná řešení. Každý tým má svého kontrolora. Učitel by měl vybrat takového žáka, o kterém ví, že nebude týmy mást, nebo jim naopak nebude radit. Upozorní je na místo chyby až ve chvíli, kdy vidí, že se tým k dané kartě již nehodlá vracet, tedy by mu nevyšly další karty.

Přestože může hra na první pohled vypadat jako časově nenáročná, vyžaduje si poměrně dlouhou dobu na dokončení. Učitel by si měl vyzkoušet sám, jak dlouho trvá sestavení obrazce jemu a počítat s časem minimálně dvojnásobným pro žáky.

Žáci vyžadují hru hrát opakovaně, aby viděli, jak se jejich výsledky lepší. Žáci sedmých ročníků hrají i v průběhu druhého pololetí rádi ŠESTIÚHELNÍKY pro šestý ročník, starší žáci také.

Hra je rozlišena po ročnících, ale předpokládá již probrané učivo daného ročníku. Doporučuji ji tedy využívat v závěrečném shrnutí učiva na konci školního roku či k opakování na začátku školního roku dalšího.

RISKUIJ je mediálně známá hra, i když žáci z nižších ročníků si ji z televizních obrazovek již nepamatují. Proto i u takto známé a často hrané hry je nutno přesně a jasně vysvětlit pravidla. Žáci často pochopí až později, že hodnota otázek by měla odpovídat složitosti otázky. Učitel by měl na fakt taktiky při výběru otázek upozornit žáky před začátkem hry. Žáci se taktikou učí i odhadovat své schopnosti. Daná hra vyžaduje použití počítačové techniky. Program, který je pro tuto hru vytvořený, je velmi jednoduchý, takže každý učitel je schopen zadat do programu otázky dle svých požadavků a velmi jednoduše okruhy a otázky měnit.

Je samozřejmostí, že žáci z nižších ročníků mají na odpověď delší čas než žáci z ročníků vyšších.

I tato hra patří u žáků k velmi oblíbeným a její úspěch není dán pouze přitažlivostí počítačové techniky, přestože je tento fakt velmi důležitý.

c. KONKRÉTNÍ HRY

i. DOMINO 6. ročník

<u>XXXXX</u>	Věda, která zkoumá minulost na základě hmotných pramenů
Archeologie	Otrok cvičený pro boj v aréně
Gladiátor	Státní rada, rada starších
Senát	Dílo vzniklé napodobením díla původního (originálu); napodobenina
Kopie	Vidlicovité rozdělení řeky na několik ramen (toků) před ústím do moře



Delta	Ve starověkém Římě podrobená území mimo Itálii připojená k římské říši; dnes správní území v některých státech
Provincie	Státní útvar, jehož nejvyšší představitelé jsou voleni na dobu určenou zákonem a jsou odpovědní parlamentu nebo přímo voličům
Republika	Egyptské obrázkové písmo
Hieroglyf	Jehlanovitá egyptská stavba sloužící jako hrobka faraóna či k náboženským účelům
Pyramida	Ženské sošky zhotovované z různých materiálů zejména v době kamenné; název odvozen od římské bohyně lásky
Venuše	Starodávné vyprávění o životě svatých, pověst zahrnující zázraky svatého

Legenda	Název velké antické nádoby s úzkým hrdlem a dvěma uchy, sloužící obvykle k uchovávání oleje nebo vína
Amfora	Neomezená moc jednotlivce nebo skupiny lidí
Diktatura	Nejvyšší státní představitel ve starověkém Římě, volený na 1 rok (byli vždy dva)
Konzul	Společenství tří mužů spolupracujících např. při řízení státu
Triumvirát	Zabavení majetku státem
Konfiskace	Obranná stěna sestavená z kůlů zaražených do země těsně vedle sebe

Palisáda	Silně opevněné místo uprostřed města sloužící jako poslední útočiště
Citadela	Rodový či kmenový kouzelník; jeho postavení bylo někde mezi knězem a lékařem; využíval znalosti léčitelství i magii
Šaman	Vláda soustředěná v rukou jednoho panovníka
Monarchie	Nástěnná malba
Freska	Soubor nejstarších indických literárních památek
Védy	Uctívání jednoho boha

Monoteismus	Vládce Egypta ve starověku
Faraón	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. délková míra v Řecku,</li> <li>2. v přeneseném významu slova závodistiě</li> </ol>
Stadión	Příslušníci osobní strážie římského císaře
Pretoriáni	Panovnický rod
Dynastie	Projev nesouhlasu, který může znemožnit uskutečnění něčeho (v římské republice právo tribuna lidu)
Veto	Umělecké sochařské dílo jen mírně vystupující z podkladu

Reliéf	Osada založená na cizím území
Kolonie	Keltské opevněné centrum z 2. a 1. st. př.n.l.
Oppidum	Stát řízený z jednoho středu (centra)
Centralizovaný stát	Vzdát se, přiznat porážku
Kapitulovat	Důležitý úřední výnos
Edikt	Uctívání více bohů

Polyteismus	Vláda lidu
Demokracie	Změna, úprava, náprava

ii. DOMINO 7. ročník

<u>Reforma</u>	Knih, která zachycuje události tak, jak jdou za sebou; slovo odvozeno od řeckého chronos = čas
Kronika	Ochránce; nejčastěji se jedná o světce, který je ochráncem buď jednotlivce, skupiny lidí nebo celé země
Patron	Nejvyšší církevní hodnostář, kterého volí sbor kardinálů; v římskokatolické církvi považován za zástupce Boha na zemi
Papež	Hromadná násilná akce (plenění, vraždění) proti nějaké skupině osob, nejčastěji proti Židům
Pogrom	Kníže Svaté říše římské s právem volit jejího panovníka

Kurfířt	Svržení, vyhození z okna
Defenestrace	Dílna, v níž je rukodělná výroba rozdělená na jednotlivé kroky a každý dělník vykonává pouze určitý pracovní úkon
Manufaktura	Schránka, ve které se uchovávají ostatky světce
Relikviář	Bohosloví, nauka o Bohu a náboženství
Teologie	Matka představená; jeptiška, která řídí ženský klášter
Abatyše	1. zobrazení Panny Marie s mrtvým Kristem; 2. zbožná úcta, zvláště ve vztahu k zemřelým



Pieta	Církevní sněm
Koncil	Prvorozenectví; nástupnický, ale i dědický systém, kdy korunu nebo majetek získává vždy prvorozený panovníkův syn
Primogenitura	Představený mužského kláštera
Opat	1. státní úředník v oblasti zahraniční politiky; 2. člověk obratný v jednání, sledující dosažení vytyčeného cíle
Diplomat	Městský radní
Konšel	Uzavřené skupiny lidí se společným původem (šlechta, měšťanstvo) nebo povoláním (duchovenstvo), které se podílejí na řízení

	státu
Stavy	Náboženský úkon, při kterém je člověk (dítě nebo dospělý) přijímán do křesťanské církve
Křest	Poplatek, který odváděli obyčejní lidé (šlechta ne) církvi; šlo o desátý díl např. z výnosu obilí
Desátek	Označení pro kalvinisty ve Francii
Hugenoti	Ilustrace ve středověkém rukopise
Iluminace	Obnovování katolického náboženství v oblastech, kde se ujalo protestantské vyznání

Rekatolizace	Svaz, spolek
Unie	1. středověký hudební nástroj s plochou ozvučnou deskou, přes kterou jsou natažené struny; 2. kniha, sbírka žalmů (biblických zpěvů)
Žaltář	Pokřesťanství, šíření křesťanství
Christianizace	Odznaky moci nebo nějaké vysoké hodnosti
Insignie	Část Starého zákona; pět knih Mojžíšových
Tóra	Muž (méně často žena) vládoucí za panovníka v době jeho nezletilosti

Regent (regentka)	(v překladu „má paní“) obraz nebo socha Panny Marie s dítětem – malým Ježíškem
Madona	Člověk, který se odklonil od oficiální (jediné povolené) církevní nauky
Kacíř	Znovudobytí; používá se pouze pro znovudobytí Pyrenejského poloostrova na Arabech
Reconquista	Cílené vyhledávání, vyšetřování a trestání kacířů
Inkvizice	Člověk najímaný na práci pouze na den
Nádeník	Středověký básník a pěvec rytířských písní

Trubadúr	Dosazování duchovních hodnostářů do jejich úřadů
Investitura	Článek
Artikul	1. panovnická listina obsahující určité výsady; 2. nejvyšší panovnická moc, panovnický titul; 3. vznešenost
Majestát	Kazatel vyslaný mezi nekřesťany, jehož úkolem je šířit křesťanství
Misionář	Osoba stojící v čele univerzity
Rektor	Výsada

Privilegium	Velká středověká ručně psaná kniha
Kodex	Umělecká dílna

iii. DOMINO 8. ročník

<u>Ateliér</u>	Dodatečně upravovat (či opravovat) původní snímek nebo negativ
Retušovat	Dohoda dosažená vzájemnými ústupky
Kompromis	Obraz ve tvaru půlměsíce
Luneta	Seskupení, spolčení, spojenectví
Koalice	Uzákonit

Legalizovat	Nejvyšší správní úředník v kolonii, zastupuje panovníka
Guvernér	Žena bojující za zrovnoprávnění žen s muži, název pochází z latinského termínu pro ženu
Feministka	Válečné náhrady; peníze nebo naturálie (např. suroviny), které musel poražený stát zaplatit svému přemožiteli
Reparace	Ozdobná kašna s vodotryskem
Fontána	Vymanění se z něčí moci, zrovnoprávnění
Emancipace	Území vyhrazené domorodým obyvatelům



Rezervace	Úřední kontrola všeho, co je určeno ke zveřejnění (především tiskem)
Cenzura	Nucené vystěhování do jiného kraje; vyvezení
Deportace	Násilné připojení
Anexe	Válka uvnitř jednoho státu
Občanská válka	Omezovat nebo upírat určitým osobám (skupinám osob) jejich práva
Diskriminovat	Povolávat k válečné vojenské službě

Mobilizovat	„balkon“ v kostele, kde je místo pro sbor zpěváků a jsou tu také umístěny varhany
Kúr	Bojovnice za práva žen, především za právo volební
Sufražetka	Soupeř, protivník
Rival	Samospráva
Autonomie	Ruský komunista
Bolševik	Přestoupit k jinému náboženství

Konvertovat	Spojení dvou a více států na základě společné ústavy
Federace	Okenní výzdoba vytvořená z barevných skel
Vitráž	Spojení dvou (nebo více) států osobou panovníka, ale každý stát se i nadále řídí svými vlastními zákony
Personální unie	Přesvědčování o správnosti a prospěšnosti nějaké myšlenky, programu apod.
Agitace	Veřejné slavnostní nebo programové prohlášení, významný ústní nebo písemný projev
Manifest	Vražda významné osoby z politických důvodů

Atentát	Nelegálně pronášet přes hranice
Pašovat	Hromadné rozšíření nakažlivé nemoci bez prostorového omezení
Pandemie	Uvolnění poměrů, snaha o prosazení co největší svobody pro jedince
Liberalizace	Ruský nevolník
Mužik	Poslední sdělení požadavků s udáním nejzazší lhůty pro jejich splnění i s hrozbou následných kroků
Ultimátum	Odchod, vystěhování do zahraničí, případně se tak označuje i skupina lidí žijících v cizině

Emigrace	Všestranný, obecně použitelný
Univerzální	Nestrannost
Neutralita	Poplatek za zboží převážené přes hranice
Clo	Vzdát se významné státní funkce, trůnu; odstoupit
Abdikovat	Ochránce

iv. DOMINO 9. ročník

<u>Protektor</u>	Válečné náhrady
reparace	Sovětský koncentrační (pracovní) tábor
gulag	Převedení ozbrojených sil z válečného stavu do mírového, případně jejich odstranění z určitého území
demobilizace	Nacistická tajná policie (Geheime Staatspolizei)
gestapo	Samospráva určitého území v rámci státu

autonomie	Nečestná spolupráce s vládnoucím nepřítelem
kolaborace	Pomyslná čára v terénu oddělující od sebe vojska
Demarkační linie	Stav bez řádu, bez pořádku
anarchie	V obecném významu oddělování, vyloučení
segregace	Sjednocení, scelení
Integrace	Skupina uvnitř politické strany

frakce	Veřejné shromáždění či průvod, kterým dává obyvatelstvo najevo své mínění
manifestace	Formálně samostatný, ale politicky a hospodářsky podřízený stát
Satelitní stát	Nelegální tiskovina vydávaná tajně disidenty v době komunismu
samizdat	Soudní dvůr
tribunál	Vykladač Koránu
ajatolláh	Zemědělský



agrární	Nucené vystěhování do odlehlých oblastí, zpravidla z trestu
deportace	1. schopnost samostatně myslet, chápat apod. 2. společenská vrstva zabývající se náročnou duševní činností
inteligence	Směr zastávající krajní, přemrštěné názory a řešení
extremismus	Národně socialistická německá dělnická strana (Nazionalsozialische Deutsche Arbeitspartei)
NSDAP	Hromadná násilná akce proti skupině osob, termín se používá většinou v souvislosti s židovským obyvatelstvem

pogrom	Schutzstaffeln; ochranné oddíly NSDAP, ozbrojené elitní jednotky
SS	Obsazení, zabrání (většinou jde o vojenské obsazení cizího státního území)
okupace	Výkon bez přípravy
improvizace	Německé válečné letectvo (v přesném překladu „vzdušná zbraň“)
Luftwaffe	Zločin vyhlazování národa nebo příslušníků určitých etnických či náboženských představ
genocida	Přeprava; skupina osob dopravovaná na jedno místo

transport	Hrůzovláda
teror	Vzduchoprázdno
vakuum	Zachovávat si odstup, zříkat se něčeho
Distancovat se	Schopnost vyrábět, výnosnost, plodnost
produktivita	1. přizpůsobení 2. postupné včleňování menšinové skupiny obyvatelstva do většinové společnosti

asimilace	Spojení dvou a více států na základě společné ústavy
federace	Milost, kterou panovník nebo prezident odpouští odsouzeným trest nebo jeho část
amnestie	Vyzvědač, špion
agent	Výhradní právo na něco
monopol	Státní svrchovanost
suverenita	Vyjádření tající v sobě jiný smysl, jinotaj



## v. HISTORIE ČESKÝCH ZEMÍ V OTÁZKÁCH

### **Pravidla hry Historie českých zemí v otázkách**

#### **Cíl hry:**

V této hře se snažíte správně odpovídat na otázky ze čtyř různých okruhů. Pohybujete svojí figurkou na herním plánu a podle toho, na kterém poli skončíte, se určí okruh otázky, na kterou budete odpovídat. Pokud skončíte pohyb na políčku osobnosti, budete odpovídat na otázku z osobností. Pokaždé, když odpovíte správně, dostanete žeton odpovídající tématu. Cílem hry je nasbírat čtyři žetony různých témat. Ve chvíli, kdy se vám podaří tyto žetony nasbírat, zamíříte ke středovému poli. Pokud správně odpovíte na závěrečnou otázku, zvítězíte.

#### **Karty otázek:**

Otázky jsou rozděleny do čtyř různých okruhů: *geografie, osobnosti, kultura, různé*. Na každé kartě je jedna otázka z každého ze čtyř okruhů. Tyto okruhy jsou vyznačeny na kartách i na žetonech. Jsou vyznačeny i na polích na herním plánu, takže bude vždy jasný okruh, ze kterého bude otázka, na kterou budete odpovídat. Správnou odpověď na každou otázku najdete na zadních stranách karet s otázkami.

#### **Příprava hry:**

Karty otázek zamíchejte a rozdělte na tolik hromádek, kolik bude hrát hráčů. Hráči si hromádky rozeberou a dají si je před sebe otázkami nahoru. Každý hráč si vybere jednu figurku a postaví ji na jedno z rohových polí herního pole. Na jednom poli může stát i více figurek. Všichni hráči hodí kostkou a ten, kdo hodí nejvyšší číslo, začíná. Další hráči pokračují ve hře po směru hodinových ručiček.

Před začátkem hry je nutné se dohodnout, jakou přesnost odpovědí na otázku budete během hry vyžadovat. Například pokud je položena otázka na jméno osoby, zda bude jako správná odpověď stačit příjmení nebo celé jméno. Nebo pokud je položena otázka na datum, jestli bude dovolena nějaká tolerance.

Mnoho odpovědí obsahuje i doplňující informace, které však není nutné zodpovídat.

#### **Průběh hry:**

Když je hráč na tahu, hodí kostkou a posune svoji figurku na herním plánu o příslušný počet polí ve směru hodinových ručiček. Pole, na kterém figurka skončí svůj pohyb, určí okruh, ze kterého bude položena otázka. Pokud hráč odpoví

správně na otázku z okruhu, ze kterého již žeton má, nedostává již další žeton (nikdo nesmí mít více žetonů jedné barvy), ale získává nový tah. Opět hodí kostkou a podle čísla, které padlo, opět posune svoji figurku. Tímto způsobem může hráč ve svém tahu pokračovat do té doby, dokud bude na otázky odpovídat správně. Pokud figurka skončí na jednom z rohových polí, může si hráč okruh zvolit. Poté hráč po jeho levici vezme kartu ze svých otázek a přečte příslušnou otázku.

#### **Cesta k vítězství:**

Ve chvíli, kdy hráč nasbírá všechny čtyři různé žetony, může v dalším kole zamířit na jedno z rohových polí. Po cestě může standardně odpovídat na otázky a využít tak možnost dalšího tahu při správné odpovědi. Pokud hráč hodí vyšší číslo, než potřebuje, aby se na zvoleném rohovém poli zastavil, může se na něm zastavit. Zde ale končí jeho tah.

Od svého dalšího tahu již hráč nehází kostkou a posouvá se na pole směrem do středu. Posunout se dál je možné pouze tak, že hráč správně zodpoví otázku na poli, na kterém právě stojí.

Pokud hráč odpověděl správně na otázku mířící do středu pole, postoupí se svojí figurkou na písmeno „V“ uprostřed hracího pole. Ve svém dalším kole bude hráč odpovídat na jednu otázku z okruhu, který vybere hráč po jeho levici. Tento hráč vybírá okruh bez toho, aby se předem podíval na otázky.

Pokud hráč neodpoví správně, jeho figurka zůstává na středovém „V“ a v příštím kole bude hráč opět odpovídat na otázku z okruhu, který zvolí hráč po jeho levici. Tento okruh může být jiný než v předchozím kole.

Pokud hráč odpoví správně, stává se vítězem.

#### **Varianty hry:**

1. Hra pouze na vnějším okruhu herního plánu. Hráč dostane kterýkoliv žeton pokaždé, když správně odpoví na otázku. Hra končí ve chvíli, kdy byly posbírány všechny žetony. Zvítězí hráč, který jich nasbíral nejvíce.
2. Hra bez herního plánu. Použijí se pouze karty otázek. Výběr okruhu určité kostkou (1-4). Pokud hráč odpoví správně, nechá si u sebe kartu otázek. Zvítězí hráč, který nasbírá za předem dohodnutý čas nejvíce karet otázek.

Geografie	Jak se jmenuje hrad, který je nejvýše položeným hradem v ČR?
Osobnosti	Jak se jmenoval politik, který stál od roku 1933 v čele sudetoněmecké strany, která se podílela na vnitřním rozkladu Československé první republiky?
Kultura	Jak se jmenuje film Jana Svěráka z roku 2000 o letcích, kteří bojovali za 2.světové války na západní frontě? Stejný je i název písně Jaroslava Ježka.
Různé	Co si vzal Přemysl Otáček jako symbol svého původu s sebou na Vyšehrad?

Geografie	Kašperk (na Šumavě, 886 m. n. m.)
Osobnosti	Konrád Henlein (1898 – 1945)
Kultura	Tmavomodrý svět
Různé	Střevíce z lýka (symbol prostého původu)



Geografie	Jak se jmenuje zámek patřící mezi nejvíce navštěvované památkové objekty v západních Čechách, jehož jméno se shoduje s hospodářským zvířetem?
Osobnosti	Ve kterém století bylo v českých zemích zrušeno nevolnictví a který panovník se o to zasloužil?
Kultura	Kde byla otevřena první protialkoholní záchytná stanice na světě? Bylo to na našem území.
Různé	Jak zemřel první československý ministr financí Alois Rašín (1867 – 1923)?

Geografie	Kozel
Osobnosti	V 18.století, Josef II. (roku 1781)
Kultura	V Praze u Apolináře (1951)
Různé	Podlehl následkům atentátu (5.ledna 1923; byl střelen do zad anarchistou Josefem Šoupalem)

Geografie	Jak se nazývá letohrádek v Praze, který dal v letech 1537-1565 pro svou ženu Annu postavit Ferdinand I.?
Osobnosti	Jak se jmenoval generál, bývalý zástupce náčelníka generálního štábu, který byl roku 1949 režimem popraven?
Kultura	V jakém stylu je postavena Novoměstská radnice v Praze?
Různé	Kdo údajně dobyl pro českou korunu znak lva?

Geografie	Letohrádek královny Anny (Belveder)
Osobnosti	Generál Heliodor Píka
Kultura	V gotickém (její stavba započala v roce 1348)
Různé	Bruncvík (syn knížete Žibřida)

Geografie	Jak se jmenuje hrad, který se proslavil unikátní výzdobou kaple Mistra Theodorika Pražského?
Osobnosti	Který král pronesl výrok: „Toho bohdá nebude, aby český král z boje utíkal.“?
Kultura	Jak dlouho trvá období velikonočního půstu?
Různé	Jakému onemocnění se říká „nemoc králů“ a proč?

Geografie	Karlštejn
Osobnosti	Jan Lucemburský (jde o jeho poslední slova, padl r.1346 v bitvě u Kresčaku)
Kultura	40 dnů (začíná Popeleční středou a končí na Velký pátek)
Různé	Dně (vyznačuje se vyšším množstvím kyseliny močové ve tkáních), dříve trpěli nemocí spíše lidé z vyšších vrstev, kteří jedli mnohem více masa obsahujícího více nukleových kyselin

Geografie	Ve kterém kraji leží město a zámek Dobříš?
Osobnosti	Jak se jmenoval český historik, který řekl: „Byli jsme před Rakouskem, budeme i po něm.“?
Kultura	Jak se jmenuje známý sochař (*1967), který se proslavil svými obřími miminy, umístěnými například na Žižkovském vysílači v Praze?
Různé	Ve kterém jihočeském městě se nachází netradiční socha – kostka cukru?

Geografie	Ve Středočeském
Osobnosti	František Palacký (1798 – 1876)
Kultura	David Černý
Různé	V Dačicích (v roce 1848 zde byl vynalezen lis na kostky cukru)

Geografie	Jak se jmenuje brněnský hrad, který založil Přemysl Otakar II.?
Osobnosti	Jak se jmenoval poslední Rožmberk (žil v letech 1539 – 1611)?
Kultura	Jaký je žánr románů, které píše spisovatelka Jarmila Loukotková?
Různé	Kde se nachází kostnice, jejíž kostní výzdoba je asi nejznámější v ČR a která byla obnovena Františkem Rintem z České Skalice?

Geografie	Hrad Špilberk (ve 13. století)
Osobnosti	Petr Vok z Rožmberka
Kultura	Historické romány
Různé	V Kutné Hoře

Geografie	Jak se jmenuje hrad, který údajně vybudoval pražský měšťan František Rokycanský kolem roku 1360? Leží 15km od Prahy a zpívá se o něm v písničce o bílé paní.
Osobnosti	Kdo byl prezidentem Protektorátu Čechy-Morava?
Kultura	Z kterého českého filmu pochází píseň Severní vítr?
Různé	Jak se jmenuje nejstarší dochovaná česká duchovní píseň?

Geografie	Okoř
Osobnosti	Emil Hácha (1938 – 1945)
Kultura	Vrchní, prchni! (1980)
Různé	Hospodine, pomiluj ny

Geografie	Jak se jmenuje hrad, který je třetí nejnavštěvovanější památkou v ČR?
Osobnosti	Kdo byl třetím synem Marie Terezie a nástupcem Josefa II.?
Kultura	Jak se jmenuje stanice pražského metra nazvaná po ruském vědci?
Různé	Pod které německé město spadala církevní správa českých zemí předtím, než bylo v roce 973 založeno pražské biskupství?

Geografie	Karlštejn
Osobnosti	Leopold II. (římský císař v letech 1790 – 1792)
Kultura	I. P. Pavlova
Různé	Pod Řezno / Regensburg (Bavorsko)

Geografie	Která řeka protéká kolem hradu Karlštejn, který je jedním z nejvýznamnějších českých hradů?
Osobnosti	Jak se jmenoval poručník následníka trůnu Václava II.?
Kultura	Jak se jmenuje český houslový virtuóz narozený v českých Budějovicích, který je proslaven i v zahraničí nejen svou precizní hrou, ale také díky nekonvenčnímu vystupování a oblékání?
Různé	Pod jakým názvem bylo dříve známo Karlovo náměstí v Praze?

Geografie	Berounka
Osobnosti	Ota Braniborský (jeho bratranec)
Kultura	Pavel Šporcl
Různé	Dobytčí trh



Geografie	Pod jakým jménem dnes známe vodní plochu, kterou Karel IV. založil roku 1367 jako Velký rybník? Čeští vlastenci se ji snažili od poloviny 19.století přejmenovat.
Osobnosti	Jak se jmenoval 1. arcibiskup v českých zemích (1344-1364)?
Kultura	Jak se jmenuje seriál o historii a vzniku policejních metod, který režíroval Antonín Moskalyk?
Různé	Doplň trojici: Kazi, Libuše a .....

Geografie	Máchovo jezero
Osobnosti	Arnošt z Pardubic
Kultura	Dobrodružství kriminalistiky
Různé	Teta

Geografie	Nad kterou řekou leží zámek Náměšť, který se chlubí především početnou kolekcí drahocenných tapisérií?
Osobnosti	Jak se jmenoval Nitranský kníže poražený Mojmírem I. roku 833?
Kultura	Kdo je autorem románu Lovci mamutů?
Různé	Kdy vstoupila ČR do EU? Uveď přesné datum.

Geografie	Nad Oslavou
Osobnosti	Pribina
Kultura	Eduard Štorch (1878 – 1956)
Různé	1.5.2004

Geografie	Při obléhání kterého hradu přišel Jan Žižka o druhé oko?
Osobnosti	Kterému českému králi se říkalo „Husitský král“?
Kultura	Které místo v Praze u Vltavy je spojeno s Janem Werichem?
Různé	Kolik států se zúčastnilo okupace Československa v roce 1968?

Geografie	Při obléhání hradu Rabí
Osobnosti	Jiřímu z Poděbrad
Kultura	Kampa
Různé	5 (NDR, SSSR, Maďarsko, Polsko, Bulharsko)

Geografie	Jak se jmenuje a kde leží nejstarší klášter v ČR?
Osobnosti	Jak se jmenoval generál, který se nechvalně proslavil potlačením revolučních nálad v Praze v roce 1848?
Kultura	Jaká jsou jména tří mudrců z východu, za které se děti převlékají na den Tří králů (6.1.)?
Různé	Jak se jmenuje pohanská bohyně smrti, kterou uctívali staří Slované? Je známa i v dnešním folklóru.

Geografie	Jiřský klášter na Pražském hradě
Osobnosti	Alfred Windischgrätz (1787 – 1862)
Kultura	Kašpar, Melichar, Baltazar
Různé	Morana

Geografie	Který hrad u Karlových Varů má stejný název jako část lidského těla?
Osobnosti	Jak se jmenovala babička Sv. Václava?
Kultura	Jaké ocenění získají každý rok nejlepší české filmy?
Různé	Ve kterém století přišli Slované do Čech?

Geografie	Loket
Osobnosti	Sv. Ludmila (zemřela roku 921)
Kultura	Českého lva
Různé	V 5. století

Geografie	Ve kterém kraji nalezneme zámky Konopiště, Lány, Vysoký Chlumec?
Osobnosti	Který kníže pojal za manželku Boženu, ženu z prostého lidu?
Kultura	Jak se jmenoval křestním jménem malíř Mánes (1820 – 1871)?
Různé	Který předmět byl znázorněn na husitských korouhvích?

Geografie	Ve Středočeském
Osobnosti	Oldřich
Kultura	Josef
Různé	Kalich

Geografie	Ve kterém století byl založen nejstarší židovský hřbitov v ČR – Starý židovský hřbitov v Praze?
Osobnosti	Jak se jmenovala manželka Františka Ferdinanda d'Este?
Kultura	Proč byla budova Národního divadla otevírána v 19. století hned dvakrát (1881 a 1883)?
Různé	Které velmoci v seskupení Dohoda stály proti Rakousku-Uhersku za I. Světové války?

Geografie	V 15.století (v první polovině, leží zde např. Rabi Löw)
Osobnosti	Žofie Chytková
Kultura	Protože krátce po otevření v roce 1881 vyhořela.
Různé	Velká Británie, Francie a Rakousko (ke konci války byly podporovány Spojenými státy americkými)

Geografie	Ve kterém zámku na dnešním území ČR působil jako knihovník proslavený milovník Giacomo Casanova?
Osobnosti	Jak se jmenoval český spisovatel narozený v Hronově, který působil jako gymnaziální učitel dějepisu?
Kultura	Jak se jmenoval autor Výletů pana Broučka na Měsíc a do 15.století?
Různé	Jakým handicapem trpěl Jan Lucemburský posledních 7 let svého života?

Geografie	V duchově
Osobnosti	Alois Jirásek
Kultura	Svatopluk Čech (1846 – 1908)
Různé	Byl slepý (od roku 1339)



Geografie	Jak se jmenuje zámek na jižní Moravě, který má v zámeckém parku Minaret?
Osobnosti	Za vlády kterého panovníka přišli na české území byzantští věrozvěsti Cyril a Metoděj?
Kultura	Kolik ramen má typický židovský svícen?
Různé	Jak se nazýval předmět, který měl podle pověsti moc oživit golema?

Geografie	Lednice
Osobnosti	Za vlády Rastislava
Kultura	7
Různé	Šém / šém ham foráš (podle legendy to byl lístek s napsanou formulí)

Geografie	Jak se jmenoval autor sochy sv. Václava na Václavském náměstí v Praze?
Osobnosti	Jak se jmenoval manžel Marie Terezie?
Kultura	Jak se jmenoval autor české mše vánoční?
Různé	Jak se říká opevněným střediskům, která u nás zakládali Keltové?

Geografie	Josef Václav Myslbek
Osobnosti	František Štěpán Lotrinský
Kultura	Jakub Jan Ryba
Různé	Oppida

Geografie	Jak se jmenuje zámek, postavený Janem ze Žerotína v údolí řeky Desné v podhůří Jeseníků, který je nechvalně proslulý čarodějnickými procesy?
Osobnosti	Kterého nezkrotného českého knížete přivedl ke křesťanství sv. Prokop?
Kultura	Koho znázorňuje a kde leží největší jezdecká socha v ČR?
Různé	V jakém jazyce se v českých zemích obvykle vedla kázání v 10.století?

Geografie	Velké Losiny
Osobnosti	Knížete Oldřicha
Kultura	Socha Jana Žižky z Trocnova na vrchu Vítkov v Praze
Různé	Ve staroslověnině (do konce 11.století)

Geografie	Poblíž centra kterého krajského města leží zámek Velké Březno, který byl vystavěn v letech 1842-1854 podle plánů vídeňského stavitele Foerstera?
Osobnosti	Jak se jmenoval syn Přemysla Otakara II., který nastoupil na trůn po něm?
Kultura	Ve které Hrabalově próze a také ve stejnojmenném Menzelově filmu vystupuje strýc Pepin?
Různé	Kdy začala okupace Čech a Moravy nacistickým Německem? Urči přesné datum.

Geografie	Ústí nad Labem
Osobnosti	Václav II.
Kultura	Postřižiny (kniha z r. 1976)
Různé	15.3.1939 (zabráním pohraničí)

Geografie	Jak se jmenuje významný vodní hrad ležící 10 km od Klatov?
Osobnosti	Kterému českému králi se říkalo „Král železný a zlatý“?
Kultura	Urči z ukázky Erbenovu baladu: „Ten hřbitov a těch křížů sad? To nejsou kříže, to můj sad.“
Různé	Jak se nazývá kalendář, který u nás dnes používáme?

Geografie	Švihov
Osobnosti	Přemyslu Otakarovi II.
Kultura	Svatební košile (ze sbírky Kytice, 1853)
Různé	Gregoriánský (v českých zemích zaveden v roce 1584)

Geografie	Kdo nechal vybudovat hrad Sion u Kutné Hory?
Osobnosti	Jakým jménem byl původně pokřtěn Karel IV.?
Kultura	Pod jakým jménem známe Barboru Panklovou?
Různé	Bohem čeho byl staroslovanský bůh Perun?

Geografie	Jan Roháč z Dubé (v roce 1426)
Osobnosti	Václav (jméno Karel obdržel při biřmování po francouzském králi, na jehož dvoře byl vychován)
Kultura	Božena Němcová
Různé	Bohem bouře, hromu a blesku

Geografie	Jak se jmenuje hrad v Českém ráji, který má věže s názvy Baba a Panna?
Osobnosti	Jak se jmenoval český král, který jako jediný nepocházel z panovnické dynastie a byl králem zvolen českou šlechtou?
Kultura	Co je znakem Moravy? Českým znakem je dvouocasý lev.
Různé	Co bylo vzorem pro stavbu Petřínské rozhledny?

Geografie	Trosky
Osobnosti	Jiří z Poděbrad (v roce 1458)
Kultura	Moravská orlice
Různé	Eiffelova věž v Paříži

Geografie	Který hrad podle pověsti obývaly bojovnice z dívčí války?
Osobnosti	Jak se jmenoval stavitel, který začal budovat Karlštejn?
Kultura	Jak se nazývá nejpoužívanější písmo na světě, kterým mimo jiné píšeme i my?
Různé	Jak se nazývalo jedno z nejdůležitějších a nejvýdělečnějších středověkých městských práv, které umožňovalo vařit pivo?

Geografie	Děvín
Osobnosti	Matyáš z Arrasu (v roce 1348)
Kultura	Latinka
Různé	Právo várečné



Geografie	Ve které CHKO leží hrad Kost a zřícenina Trosky?
Osobnosti	Ve kterém století zemřel patron české země kníže Václav?
Kultura	Jak se označují první a poslední představení divadelní hry?
Různé	Proč je 5.červenec státním svátkem?

Geografie	Český ráj
Osobnosti	V 10.století
Kultura	Premiéra a derniéra
Různé	Slavíme příchod Cyrila a Metoděje na Velkou Moravu (v roce 863)

Geografie	Jak se jmenuje původní gotická vodní tvrz postavená ve 14.století, později přestavěna v renesanční zámek, která je typická svou červenou barvou?
Osobnosti	Jak se jmenuje autor první české (latinsky psané) knihy?
Kultura	Od kterého roku je píseň Kde domov můj českou hymnou?
Různé	Kolik žen měl Karel IV.?

Geografie	Červená Lhota
Osobnosti	Kosmas (Kosmova kronika)
Kultura	Od roku 1918
Různé	4 (Blanka z Valois, Anna Falcká, Anna Svídnická, Alžběta Pomořanská)

Geografie	Jak se jmenuje zřícenina hradu ze 13.století stojící nad Máchovým jezerem?
Osobnosti	Jak se jmenuje autor díla Labyrint světa a ráj srdce?
Kultura	Patří čeština mezi západoslovanské, východoslovanské nebo jihoslovanské jazyky?
Různé	Ve kterém století bylo v Olomouci založeno druhé biskupství v českých zemích? Byla tím oslabena pozice pražského biskupa.

Geografie	Bezděz
Osobnosti	Jan Amos Komenský (1592 – 1670)
Kultura	Mezi západoslovanské (společně např. se slovenštinou a polštinou)
Různé	V 11.století (1063)

Geografie	Jak se jmenuje hrad, který byl založen v 11.století a nachází se severozápadně od města Vranov nad Dyjí přímo u Vranovské přehrady?
Osobnosti	Jak se jmenuje panovník, který je symbolem rytířské obrany české země?
Kultura	Jaké jméno neslo dlouhá léta město Zlín?
Různé	O které své prvorepublikové území přišlo Československo po II.světové válce?

Geografie	Bítov
Osobnosti	Sv. Václav (podle pověsti by měl vést česká vojska, která vyjedou z Blaníku a pomohou zemi, až jí bude nejhůř)
Kultura	Gottwaldov (1949-1989)
Různé	O Podkarpatskou Rus

Geografie	Jak se nazývá město, které patří neodmyslitelně k Aloisi Jiráskovi?
Osobnosti	Jak se jmenoval český král, který získal přívlastek „Zimní král“?
Kultura	Jak se jmenoval obrozenecký autor, který žil ve vyhnanství v Brixenu a proslul svým steskem po domově?
Různé	Jaké národnosti byla manželka T.G. Masaryka?

Geografie	Hronov (místo narození A.J., každoročně se zde koná kulturní festival Jiráskův Hronov)
Osobnosti	Fridrich Falcký (vládl jedinou zimu, 1619-1620, jeho vojsko bylo poraženo v bitvě na Bílé hoře)
Kultura	Karel Havlíček Borovský
Různé	Američanka (Charlotta Garrigue Masaryk)

Geografie	Jak se jmenuje zámek, který leží nedaleko areálu Babiččino údolí? V první polovině 18.století byl přestavěn pro Kateřinu Vilemínu, která je z Babičky Boženy Němcové známá jako kněžna Zaháňská.
Osobnosti	Kteří dva králové z rodu Jagellonců vládli na českém trůně?
Kultura	Jak se jmenoval český orientalista, který rozluštil chetitský jazyk?
Různé	Jak se nazývaly české země za druhé světové války (od března 1939 až do osvobození)?

Geografie	Ratibořice
Osobnosti	Vladislav Jagellonský (v letech 1471 – 1516) a Ludvík Jagellonský (v letech 1516 – 1526)
Kultura	Bedřich Hrozný
Různé	Protektorát Čechy a Morava

Geografie	Nad soutokem kterých dvou řek leží nedobytný královský hrad Zvíkov?
Osobnosti	Jak se jmenoval první československý prezident?
Kultura	Uveď den, měsíc a rok vzniku Československého státu
Různé	Kde jsou uloženy české korunovační klenoty?

Geografie	Vltavy a Otavy
Osobnosti	Tomáš Garrigue Masaryk (ve funkci 1918-1935)
Kultura	28.10.1918
Různé	Ve Svatováclavské kapli chrámu svatého Víta v Praze

Geografie	Jak se jmenuje hora ležící v Příbrami, která je nejznámějším poutním místem v Čechách?
Osobnosti	Jak se jmenovala dcera Marie Terezie, která byla manželkou francouzského krále Ludvíka XVI.?
Kultura	Ve které zemi je pochován „učitel národů“ Jan Amos Komenský?
Různé	Jak se nazývala dohoda vyhlášená 1436, která husitům dovolovala přijímání podobojí?

Geografie	Svatá hora (podle pověsti založená už ve 13. století)
Osobnosti	Marie Antoinetta (popravena za francouzské revoluce v r. 1793)
Kultura	V Nizozemí (Naarden)
Různé	Kompaktáta



Geografie	U které řeky se nachází hrad Český Šternberk?
Osobnosti	Jak se jmenoval český král, kterému se říkalo „Liška ryšavá“?
Kultura	Jak se jmenuje autor humoristického románu Saturnin?
Různé	Jak se jmenoval zastupující říšský protektor, na kterého byl v roce 1942 v Praze spáchán atentát?

Geografie	U řeky Sázavy
Osobnosti	Zikmundu Lucemburskému
Kultura	Zdeněk Sirotko
Různé	Reinhard Heydrich

Geografie	Nad kterou řekou najdeme gotický hrad Loket?
Osobnosti	Jak se jmenoval císař, který miloval umění, učenost a podle jeho jména dostala název i jeho doba?
Kultura	Jak se jmenuje autor děl Proti všem, Skaláci, Filosofská historie, Staré pověsti české?
Různé	Zástupci kterých čtyř států podepsali Mnichovskou dohodu v roce 1938?

Geografie	Nad Ohří
Osobnosti	Rudolf II. (rudolfínská doba)
Kultura	Alois Jirásek
Různé	Německa, Itálie, Anglie a Francie

Geografie	Poblíž kterého města leží zámek Konopiště, které přebudoval Ferdinand d'Este na velkolepé sídlo budoucího císaře?
Osobnosti	Který český panovník byl nazýván „Král cizinec“?
Kultura	Které známé padělky vytvořili Václav Hanka (1791-1861) a Josef Linda (1789-1834)? Jmenuj alespoň jeden.
Různé	Za vlády kterého panovníka bylo na Staroměstském náměstí popraveno 27 českých pánů?

Geografie	U Benešova (cca 2km)
Osobnosti	Jan Lucemburský
Kultura	Rukopis královédvorský a Rukopis zelenohorský
Různé	Ferdinanda I. Habsburského

Geografie	Na jakém zámku je největší vinný sud v Evropě?
Osobnosti	Jak se jmenoval žák mistra Jana Husa, který byl také odsouzen a upálen?
Kultura	Jak se jmenoval významný světový vědec (teorie relativity), který působil v letech 1911-1912 jako profesor fyziky na univerzitě v Praze?
Různé	Za vlády kterého českého panovníka dosáhlo české království největšího územního rozmachu?

Geografie	V Mikulově (délka 10m, průměr 4,5m)
Osobnosti	Jeroným Pražský (upálen v Kostnici 1416)
Kultura	Albert Einstein
Různé	Za Přemysla Otakara II. (říše sahala až k Jaderskému moři)

Geografie	U kterého krajského města leží zámek Sychrov?
Osobnosti	Jak se jmenoval muž, který předsedal Slovanskému sjezdu v červnu 1848?
Kultura	Jak se jmenuje dům, ve kterém v Praze pobýval Jan Neruda?
Různé	Kdy byl upálen mistr Jan Hus? Uved' přesné datum.

Geografie	U Liberce
Osobnosti	František Palacký
Kultura	U Dvou slunců
Různé	6.7. 1415 (v Kostnici)

Geografie	Jak nazýváme hrad, který je nejnavštěvovanějším v ČR?
Osobnosti	Smrtí kterého panovníka vymřela dynastie Jagellonců v Čechách po meči?
Kultura	Kde je pohřben Karel Hynek Mácha?
Různé	Která obec byla 24.6. 1942 nacisty srovnána se zemí, kromě Lidic?

Geografie	Pražský hrad
Osobnosti	Ludvíkem Jagellonským (v roce 1526)
Kultura	V Praze na Vyšehradě
Různé	Ležáky

Geografie	Která část Prahy je nazvaná podle známého geologa? Jsou zde také filmové ateliéry.
Osobnosti	Kdo byl československým prezidentem v době srpnových událostí v roce 1968?
Kultura	Který skladatel je autorem oper: Její pastorkyňa a Kát'a Kabanová?
Různé	Co museli nosit na svém oblečení Židé za II.světové války?

Geografie	Barrandov
Osobnosti	Ludvík Svoboda
Kultura	Leoš Janáček
Různé	Šesticípou, tzv. Davidovu hvězdu

Geografie	U kterého města leží zřícenina Kozí hrádek?
Osobnosti	Kdo oznámil 25.2.1948 demisi vlády na manifestaci pracujících v Praze? Tzv. „vítězný únor“
Kultura	Jak se jmenoval český básník, který obdržel roku 1985 Nobelovu cenu za literaturu?
Různé	Kolik českých pánů bylo popraveno 21.6. 1621 na Staroměstském náměstí?

Geografie	U Tábora
Osobnosti	Klement Gottwald
Kultura	Jaroslav Seifert (1901 – 1986)
Různé	27



Geografie	Ve kterém městě byla v září 1938 podepsána dohoda, podle níž muselo Československo podstoupit své pohraničí Německu?
Osobnosti	Jak se jmenoval rakouský ministr a kancléř (1773-1859), který vybudoval absolutismus a potlačil občanské svobody?
Kultura	Kterou skladbou se tradičně zahajuje hudební festival Pražské jaro?
Různé	Jaký název měla Univerzita Karlova v Praze v letech 1620 – 1920?

Geografie	Mnichov (Mnichovská dohoda)
Osobnosti	Claus Wenzel von Metternich
Kultura	Vyšehrad (součást cyklu symfonických básní Bedřicha Smetany Má vlast)
Různé	Univerzita Karlo-Ferdinandova

Geografie	Odkud pocházel Jan Žižka?
Osobnosti	Koho okouzila válečnice z dívčí války Šárka?
Kultura	Bohem čeho byl staroslovanský bůh Svarog?
Různé	Který úřad zastával mladý Karel IV. dříve, než se stal králem (už od roku 1334)?

Geografie	Z Trocnova
Osobnosti	Ctirada
Kultura	Bohem ohně a světla
Různé	Úřad markraběte moravského

Geografie	Jak se jmenuje hrad založený Václavem IV., který stojí na Zámecké hoře, několik kilometrů severně od hradu Žebrák?
Osobnosti	Jak se jmenoval český kazatel, kněz, který zavedl diakritická znaménka v češtině?
Kultura	Jaké je jméno autora, který napsal divadelní hru Ze života hmyzu?
Různé	Který vládce je autorem vlastního životopisu s názvem Vita Caroli?

Geografie	Točník
Osobnosti	Mistr Jan Hus
Kultura	Bratři Josef a Karel Čapkovi
Různé	Karel IV.

Geografie	Které východočeské město má ve znaku polovinu koně se zlatou uzdou na červeném štítu?
Osobnosti	Jak se jmenoval světově proslulý psychoanalytik narozený v Příboře?
Kultura	Na kterém místě v Praze stálo v 18.století vlastenecké divadlo Bouda?
Různé	Která husitská píseň naháněla hrůzu křižákům?

Geografie	Pardubice
Osobnosti	Sigmund Freud (1856 – 1939)
Kultura	Stálo na Koňském trhu (nyní Václavské náměstí)
Různé	Ktož jsú boží bojovníci

Geografie	Ve kterém městě se nachází Bazilika sv. Prokopa a židovská čtvrť, které jsou zapsány od roku 2003 mezi památky UNESCO?
Osobnosti	Kdo byl posledním panovníkem v Čechách před vznikem Československé republiky?
Kultura	Jakým jazykem byla napsána Kosmova kronika?
Různé	K jaké dohodě se váže prohlášení „O nás, bez nás“?

Geografie	V Třebíči
Osobnosti	Karel I. (vládl 1916 – 1918)
Kultura	Latinsky
Různé	K Mnichovské dohodě (1938)

Geografie	U kterého krajského města leží Stadice? Ze Stadice údajně pocházel Přemysl Oráč, zakladatel rodu Přemyslovců.
Osobnosti	Jak se jmenovala první žena v historii Československa odsouzená k trestu smrti?
Kultura	Se kterým městem je spjata významná kulturní památka Babiččino údolí?
Různé	Jak se jmenovaly dvě vesnice, které byly po atentátu na Heydricha roku 1942 vypáleny?

Geografie	U Ústí nad Labem
Osobnosti	Milada Horáková (27.června 1950)
Kultura	Ratibořice
Různé	Lidice a Ležáky

Geografie	Ve kterých dvou městech jsou v ČR arcibiskupství?
Osobnosti	Která osobnost francouzské historie poslala v roce 1430 husitům list z Francie a hrozila vlastní vojenskou výpravou?
Kultura	Který umělecký směr má stálou expozici v muzeu v domě U Černé Matky Boží v Praze?
Různé	Kdy došlo k brutálnímu policejnímu zásahu proti studentům na Národní třídě, který je považován za začátek tzv. Sametové revoluce? Uveď přesné datum.

Geografie	Praha a Olomouc
Osobnosti	Johanka z Arku
Kultura	Kubismus
Různé	17.11.1989

Geografie	Jak se jmenuje lovecký zámek, který dal blízko Prachatic postavit Vilém z Rožmberka?
Osobnosti	Kdo nechal postavit pevnost Terezín a ve kterém to bylo století?
Kultura	Kde se v Praze nachází pomník Karla Hynka Máchy?
Různé	Ve kterém roce se konaly oslavy 600. výročí založení Karlovy univerzity?

Geografie	Kratochvíle
Osobnosti	Marie Terezie, v 18. století
Kultura	Na Petříně
Různé	V roce 1948



Geografie	Jak jmenuje dodnes velice dobře zachovaný gotický hrad, který se nachází v Českém ráji a který postavil někdy před rokem 1349 Beneš z Vartenberka?
Osobnosti	Jak se jmenoval významný český vojevůdce třicetileté války zavražděný v roce 1634 v Chebu?
Kultura	Se kterým městem, ve kterém se koná hudební festival, je spojován skladatel Bedřich Smetana?
Různé	Do rodiny kterých jazyků patří čeština?

Geografie	Kost
Osobnosti	Albrecht z Valdštejna (1583-1634)
Kultura	S Litomyšlí (roku 1824 se zde narodil)
Různé	Do rodiny jazyků indoevropských

Geografie	Jak se jmenuje novogotický zámek ležící na levém břehu Vltavy, několik kilometrů severně od Českých Budějovic?
Osobnosti	Který český král byl vězněn na hradě Bezděz?
Kultura	Který český představitel národního obrození byl vychovatelem v rodině Nosticů v letech 1776 – 1787?
Různé	Ve kterém roce byla vydána Zlatá bula sicilská?

Geografie	Hluboká
Osobnosti	Václav II.
Kultura	Josef Dobrovský (1753 – 1829)
Různé	1212 (Přemyslu Otakarovi I. ji v Basileji vydal Fridrich II. Sicilský; zaručovala dědičný královský titul pro české země)

Geografie	Kde se odehrála poslední husitská bitva proti křižákům?
Osobnosti	Kdo vedl husitské vojsko v bitvě u Lipan 1434?
Kultura	Hrdiny kterého románu jsou Éda Kemlink, Petr Bajza, Antonín Bejval, Čeněk Jirsák a Pepek Zilvar z chudobince?
Různé	Který český panovník nechal roku 1348 postavit Nové město pražské?

Geografie	U Domažlic (1431)
Osobnosti	Prokop Holý (v bitvě také padl)
Kultura	Bylo nás pět (autor Karel Poláček)
Různé	Karel IV.

Geografie	Pod jakým názvem vstoupil do dějin konflikt vyvolaný neshodami katolíků a protestantů, který probíhal v letech 1618 – 1648?
Osobnosti	Jak se jmenoval nástupce Rudolfa II.? Byl to jeho bratr.
Kultura	Jaký je nápis nad oponou Národního divadla v Praze?
Různé	Jak nazýváme představenou ženského kláštera?

Geografie	Třicetiletá válka
Osobnosti	Matyáš Habsburský (vládl 1611-1619)
Kultura	Národ sobě
Různé	Abatyše

Geografie	Ve které válce byly poprvé nasazeny tanky?
Osobnosti	Který český král vydal v roce 1609 „Majestát“, který zaručoval náboženskou svobodu?
Kultura	Která autorská dvojice byla autorem divadelních her Kat a blázen, Těžká Barbora, Balada z hadrů?
Různé	Ze kterého rodu pocházel sv. Vojtěch?

Geografie	V I. Světové válce (1914 – 1918)
Osobnosti	Rudolf II.
Kultura	Jan Werich a Jiří Voskovec
Různé	Z rodu Slavníkovců

Geografie	Které bitvy se zúčastnil Karel IV. se svým otcem Janem Lucemburským v roce 1346?
Osobnosti	Jak se jmenoval první historicky známý kníže Velké Moravy?
Kultura	Který svatý přijíždí na podzim na bílém koni?
Různé	Ve kterém městě byl zavražděn Svatý Václav?

Geografie	Bitvy u Kresčaku (Jan Lucemburský v ní zahynul)
Osobnosti	Mojmír
Kultura	Martin (11.listopadu, podle lidové pranostiky v tuto dobu obvykle padá první sníh)
Různé	Ve Staré Boleslavi

Geografie	Který český král padl v bitvě u Moháče v pouhých 20 letech?
Osobnosti	Jak se podle legendy jmenovala velitelka ženského vojska v dívčí válce?
Kultura	Ve kterém městě byl zabit Albrecht z Valdštejna?
Různé	Jak nazýváme období, které nastalo po okupaci v srpnu 1968?

Geografie	Ludvík Jagellonský (1526)
Osobnosti	Vlasta
Kultura	V Chebu (roku 1634)
Různé	Normalizace

Geografie	Kdy se uskutečnila invaze vojsk Varšavské smlouvy do Československa? Uveď měsíc a rok.
Osobnosti	Jak se jmenoval francký kupec, který se v 7.století jako první pokusil o vytvoření státu na našem území?
Kultura	Které město vybudovali husité jako základnu svého hnutí v roce 1420?
Různé	Kde se poprvé objevilo slovo „robot“?

Geografie	Srpen 1968 (v noci z 20. na 21.)
Osobnosti	Sámo (kolem roku 620)
Kultura	Tábor
Různé	V knize Karla Čapka R.U.R.



Geografie	V jaké bitvě zemřel Přemysl Otakar II.?
Osobnosti	Jak se jmenoval panovník habsburské monarchie, který vládl nejdéle?
Kultura	Kdo je autorem opery Don Giovanni?
Různé	Jaká událost je považována za počátek I.světové války?

Geografie	V bitvě na Moravském poli (1278)
Osobnosti	František Josef I. (68 let, 1848-1916)
Kultura	W. A. Mozart
Různé	Atentát na Františka Ferdinanda d'Este (28.6. 1914 v Sarajevu)

Geografie	U kterého dnešního krajského města se nachází Sadová, kde byla svedena největší bitva 19.století na našem území, a to v roce 1866?
Osobnosti	Jak se jmenovali byzantští věrozvěsti, šířitelé křesťanství, kteří přišli v roce 863 na Velkou Moravu?
Kultura	Jaké jsou státní symboly České republiky? Jmenuj alespoň tři.
Různé	Co je hereze?

Geografie	U Hradce Králové (někdy také označována jako bitva u Hradce Králové, odehrála se v rámci rakousko pruské války)
Osobnosti	Cyril / Konstantin a Metoděj
Kultura	Státní vlajka, státní znak, státní hymna, státní barvy, státní pečeť, prezidentská standarta
Různé	Kacířství

Geografie	Kteří tři císaři se zúčastnili bitvy u Slavkova (1805)?
Osobnosti	Kdo byl posledním Přemyslovcem na českém trůnu?
Kultura	Ve které básni vystupuje „Vilém – strašlivý lesů pán“?
Různé	Kolik jsme měli prezidentů od roku 1918 do roku 2009?

Geografie	Rakouský František I., ruský Alexandr I. a francouzský Napoleon I.
Osobnosti	Václav III. (zabit 1306 v Olomouci)
Kultura	V Máji (autor Karel Hynek Mácha)
Různé	10 (T.G.Masaryk, E. Beneš, E. Hácha, K. Gottwald, A. Zápotocký, A. Novotný, L. Svoboda, G. Husák, V. Havel, V. Klaus)

Geografie	U kterého města bylo roku 1775 poraženo selské povstání?
Osobnosti	Který císař pozval na svůj dvůr osobnosti jako byli např. Jan Kepler nebo Tycho de Brahe?
Kultura	Vyjmenuj alespoň 2 korunovační klenoty, které jsou uloženy v chrámu Sv. Víta na Pražském hradě.
Různé	Po jaké události ovládli české území Přemyslovci?

Geografie	U Chlumce nad Cidlinou
Osobnosti	Rudolf II. (1571 – 1612)
Kultura	Svatováclavská koruna, královské žezlo, královské jablko a korunovační roucho
Různé	Po vyvraždění Slavníkovců (995)

Geografie	Které vojsko obléhalo Prahu v roce 1648?
Osobnosti	Jakým handicapem trpěl ke konci života Bedřich Smetana?
Kultura	Jak se jmenuje cena udělovaná od roku 1993 za nejlepší počiny v oblasti české divadelní tvorby?
Různé	Ve kterém roce probíhalo v Československu reformní hnutí „Pražské jaro“?

Geografie	Švédské
Osobnosti	Hluchotou
Kultura	Thálie
Různé	V roce 1968

Geografie	U kterého města se konala v prosinci 1805 bitva „tří císařů“?
Osobnosti	Kdo byl posledním Lucemburkem na českém trůně?
Kultura	Která významná česky tištěná bible byla vydána díky péči a překladům jednoty bratrské v letech 1579 – 1594?
Různé	Z jakého rodu byl Závěš z Falkenštejna?

Geografie	U Slavkova
Osobnosti	Císař Zikmund (zemřel 1437)
Kultura	Bible kralická
Různé	Z rodu Vítkovců

Geografie	Kdy se uskutečnila bitva na Bílé hoře? Uveď alespoň měsíc a rok.
Osobnosti	Kdo provedl první veřejnou anatomickou pitvu v Praze v roce 1600?
Kultura	Kdo je autorem románů Kříž u potoka, Frantina, Vesnický román, Nemodlenec?
Různé	Jak se nazýval dokument z roku 1409, jímž se měnily poměry hlasů na pražské univerzitě?

Geografie	8.11. 1620
Osobnosti	Jan Jesenius (lékař slovenského původu)
Kultura	Karolina Světlá
Různé	Dekret kutnohorský (český národ měl 3 hlasy, ostatní národy jeden)

Geografie	Ve kterém století proběhla třicetiletá válka?
Osobnosti	Jak se říkalo bavorské princezně, manželce Františka Josefa I.?
Kultura	Které budově se v Praze říká Zlatá kaplička?
Různé	Jaké národnosti byli věrozvěsti Konstantin a Metoděj?

Geografie	V 17. století (1618-1648)
Osobnosti	Sisi (císařovna Alžběta, 1837-1898)
Kultura	Národnímu divadlu
Různé	Řekové (pocházeli ze Soluně / Thessaloniké)



Geografie	Ve které bitvě bylo poraženo stavovské povstání v Čechách?
Osobnosti	Který vojevůdce povzbuzoval své vojsko v boji slovy: „Nepřítel se nelekejte, na množství nehleďte!“?
Kultura	Jak se jmenuje památná hora ČR, v níž jsou podle pověsti ukryti rytíři, kteří vyjedou v případě nouze českému národu na pomoc?
Různé	Kdy vznikla samostatná Česká republika? Urči přesné datum.

Geografie	V bitvě na Bílé hoře (8.11. 1620)
Osobnosti	Jan Žižka
Kultura	Velký Blaník / Blaník
Různé	1.1.1993

Geografie	Které město mělo ve středověku významné postavení, protože se zde těžilo stříbro a razily mince?
Osobnosti	Za vlády kterého panovníka se razily pražské groše?
Kultura	Kdo byl skladatelem hudby pro Osvobozené divadlo?
Různé	Na základě které historické události se říká „Dopadli jako sedláci u Chlumce.“?

Geografie	Kutná Hora
Osobnosti	Za Václava II.
Kultura	Jaroslav Ježek (1906 – 1942)
Různé	V roce 1775 bylo u Chlumce poraženo selské povstání

Geografie	Který klášter založil Václav II. jako pohřebiště českých králů?
Osobnosti	Jak se jmenovala politička, bojovnice proti fašismu, která byla v roce 1950 popravena komunisty?
Kultura	Ve kterém románu se objevují psi Sultán a Tyrí?
Různé	Jak se nazýval zákon habsburské monarchie z roku 1713, který stanovoval nástupnický řád v ženské linii?

Geografie	Zbraslavský klášter
Osobnosti	Milada Horáková
Kultura	Babička (Boženy Němcové)
Různé	Pragmatická sankce

Geografie	Ve kterém městě se nachází nejstarší dochovaný most v Čechách?
Osobnosti	Který král byl korunován na poslední české korunovaci v Praze roku 1836?
Kultura	Co je to liturgie?
Různé	Která listina zaručovala českým zemím dědičný královský titul?

Geografie	V Písku (Juditin most v Praze strhla povodeň ve 14.století)
Osobnosti	Ferdinand V. (1836 – 1848)
Kultura	Bohoslužba
Různé	Zlatá bula sicilská

Geografie	Během sedmileté války šlo Marii Terezii o jisté území, o které?
Osobnosti	Která česká královna se stala ženou Závěše z Falkenštejna?
Kultura	Kdo je autorem malby na hlavní oponě Národního divadla?
Různé	Byla Kazi nejstarší nebo nejmladší Krokova dcera?

Geografie	O Slezsko
Osobnosti	Kunhuta (sňatek 1284, nejdříve ale byli oddáni tajně, kolem roku 1280)
Kultura	Vojtěch Hynais (1854-1925)
Různé	Nejstarší

Geografie	Jaká slavná dvojice vybudovala Chrám sv. Mikuláše na Malostranském náměstí v Praze?
Osobnosti	Který panovník nechal zhotovit Svatováclavskou korunu?
Kultura	Jak se jmenuje nedokončená opera Bedřicha Smetany?
Různé	Co se stalo v Praze 30.7. 1419? Událost osobně pocítilo sedm konšelů.

Geografie	Kryštof a Kilián Ignác Dientzenhoferové
Osobnosti	Karel IV.
Kultura	Viola
Různé	Proběhla první pražská defenestrace

Geografie	Kde měla premiéru nejslavnější opera Wolfganga Amadea Mozarta Don Giovanni?
Osobnosti	Který kníže velkomoravské říše vyhnal z Nitry Pribinu a tím připojil nitranské knížectví ke svému území?
Kultura	Jak se nazývá vyšehradský hřbitov, na kterém je pochováno mnoho významných osobností české historie?
Různé	Jak se jmenoval Horymířův kůň, se kterým podle pověsti seskočil z Vyšehradu?

Geografie	V Praze
Osobnosti	Mojmír (roku 833)
Kultura	Slavín
Různé	Šemík

Geografie	Kam psal Josef Dobrovský svůj slavný dopis?
Osobnosti	Který český kníže měl za manželku Ludmilu?
Kultura	Kdo je autorem adaptace románu A. F. Prévosta „Manon Lescaut“?
Různé	Kde sídlil první český král Vratislav II.?

Geografie	Do Frankfurtu (odmítl v něm účast Čechů na sjednocování Německa)
Osobnosti	Kníže Bořivoj
Kultura	Vítězslav Nezval
Různé	Na Vyšehradě



Geografie	V jakém uměleckém slohu je postaven Obecní dům v Praze?
Osobnosti	Který panovník zavedl tzv. stařešinský řád (seniorát)?
Kultura	Která Dvořákova opera se dočkala také muzikálového zpracování?
Různé	Jak se jmenuje nejstarší slovanská abeceda (písmo)?

Geografie	Secese
Osobnosti	Břetislav
Kultura	Rusalka
Různé	Hlaholice (pochází od Cyrila a Metoděje, věrozvěstů, kteří přišli 863 na Velkou Moravu)

Geografie	Kde bychom v Praze našli pomník Mistra Jana Husa?
Osobnosti	Kterému českému knížeti byl v roce 1085 udělen první královský titul?
Kultura	Kolik je mužů, když se o něm řekne, že má „Kristova léta“?
Různé	Jak zahynul Ludvík Jagellonský v roce 1526 v bitvě u Moháče?

Geografie	Na Staroměstském náměstí
Osobnosti	Vratislavu II.
Kultura	33
Různé	Utopil se v bažinách

Geografie	Jak se jmenoval keltský kmen žijící na našem území, podle kterého vzniklo první známé označení naší země „Bohemia“?
Osobnosti	Kterému českému panovníkovi udělil Fridrich Barbarossa dědičný královský titul?
Kultura	Která kronika byla napsána jako první česky a k tomu ještě veršem?
Různé	Ve kterém roce byla založena Karlova univerzita?

Geografie	Bójové (asi před 2500 lety)
Osobnosti	Vladislavu II. (v roce 1158, za pomoc v tažení do severní Itálie)
Kultura	Dalimilova kronika / Kronika tak řečeného Dalimila
Různé	1348

Geografie	Co je označováno jako Sudety?
Osobnosti	Který český král padl v bitvě na Moravském poli?
Kultura	Kdo kritizoval poměry v zemi a byl za to deportován do Brixenu?
Různé	Jak skončil život Kryštofa Haranta z Polžic a Bezdrůžic?

Geografie	Pohraniční oblasti Česka (před II.světovou válkou zde převažovalo německé obyvatelstvo)
Osobnosti	Přemysl Otakar II. (26.8. 1278)
Kultura	Karel Havlíček Borovský
Různé	Byl popraven na Staroměstském náměstí (jako třetí z 27 pánů)

Geografie	Kde bychom v Praze našli známou sochu Karla Hynka Máchy?
Osobnosti	Kterou polskou dědičku si vzal v roce 1300 Václav II. a tím se stal polským králem?
Kultura	Jak nazýváme umělecký sloh, který vznikl polovině 12.století ve Francii a jeho typickým znakem jsou dlouhé štíhlé tvary?
Různé	Kolik kurfiřtů volilo římského krále

Geografie	Na Petříně
Osobnosti	Elišku Rejčku
Kultura	Gotika (v českých zemích od druhé poloviny 13.století)
Různé	7

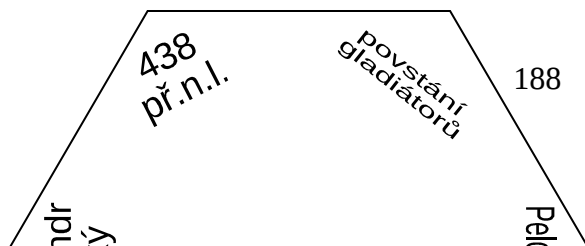
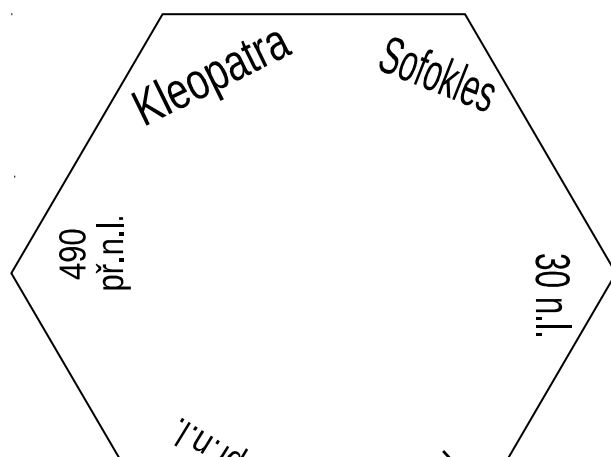
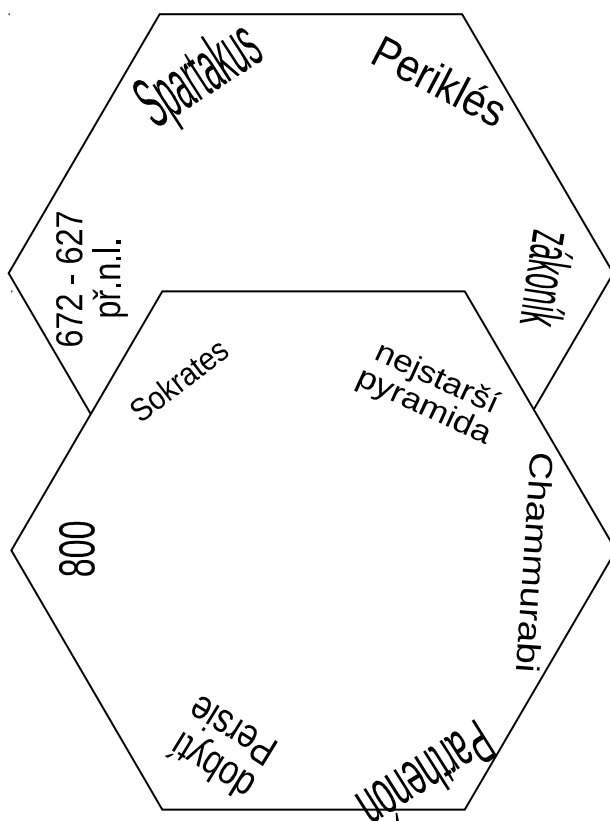
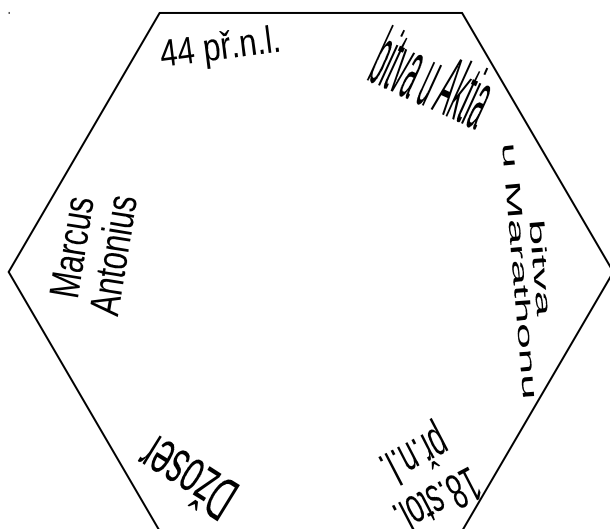
Geografie	Ve kterém století existovala tzv. Sámova říše?
Osobnosti	Který český reformátor kritizoval na počátku 15.století církve za prodej odpustků?
Kultura	Jak se nazývá chrám v Kutné Hoře, skvost gotického umění?
Různé	Jak nazýváme schránku, v níž se uchovávají ostatky světce?

Geografie	V 7.století
Osobnosti	Mistr Jan Hus
Kultura	Chrám svaté Barbory
Různé	Relikviář (ostatky světce = relikvie)

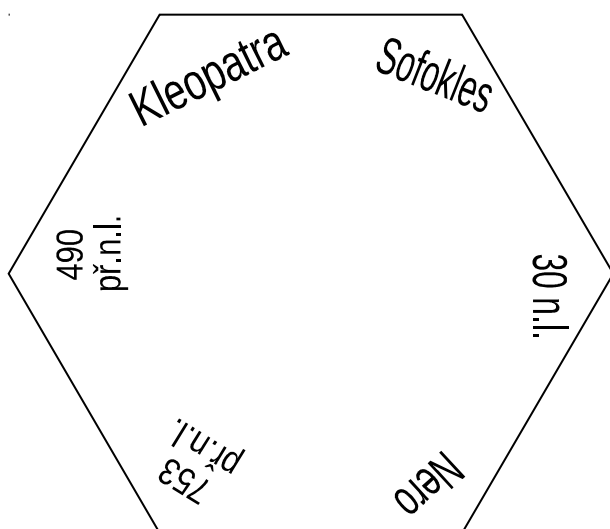
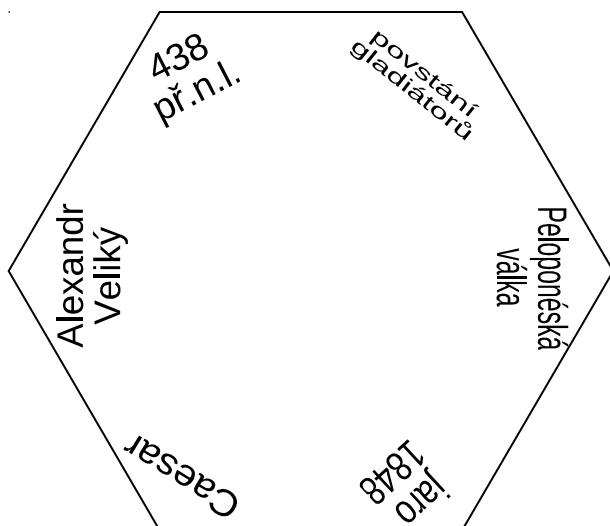
Geografie	Kde byla zavražděna sv. Ludmila v roce 921?
Osobnosti	Kolik šlechticů bylo popraveno na Staroměstském náměstí v roce 1621?
Kultura	Který svatý je patronem havířů?
Různé	Jak se jmenuje barokní zámek stojící u Chlumce nad Cidlinou, pojmenovaný na počest císaře Karla VI.?

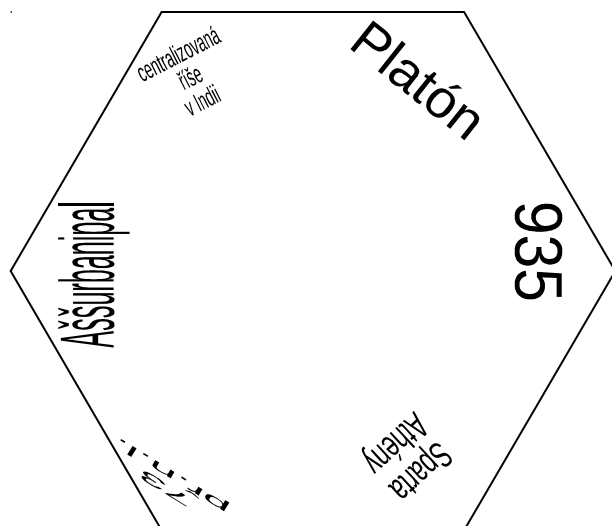
Geografie	Na hradě Tetín (u Berouna)
Osobnosti	3 (Kryštof Harant z Polžic a Bezdrůžic, Jáchym Ondřej Šlik, Václav Budovec z Budova)
Kultura	Sv. Barbora
Různé	Karlova Koruna

vi. ŠESTIÚHELNÍKY 6. ročník

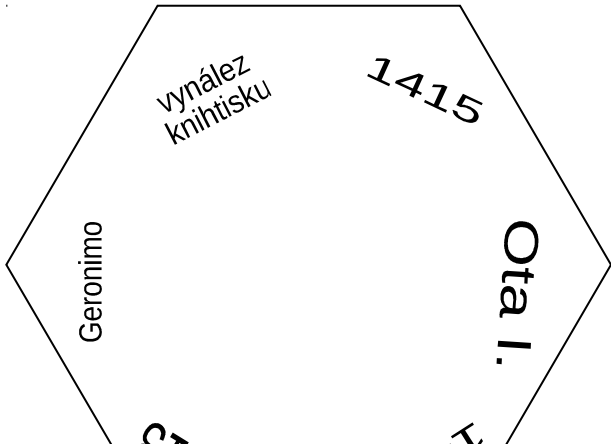
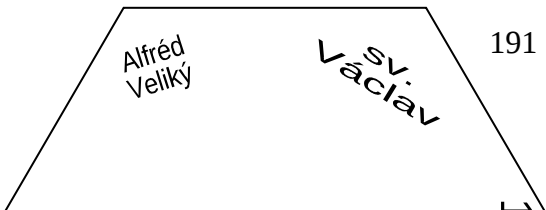
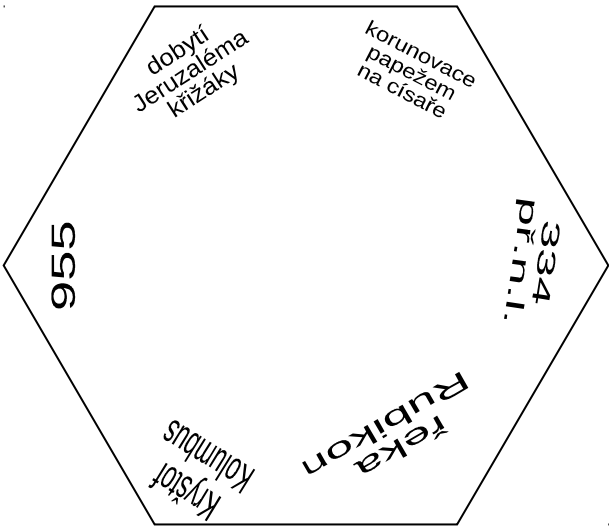
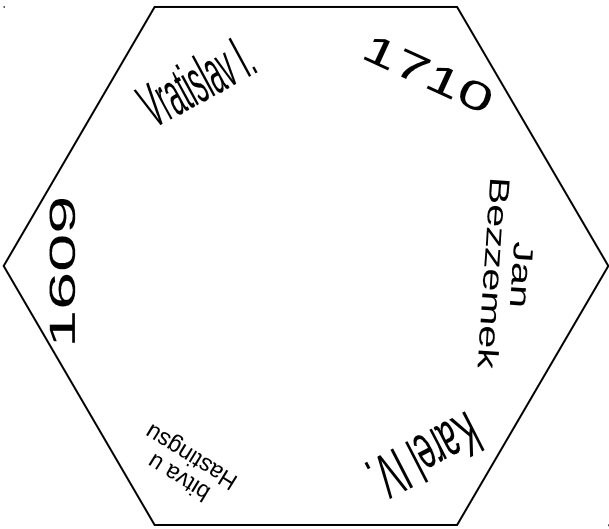


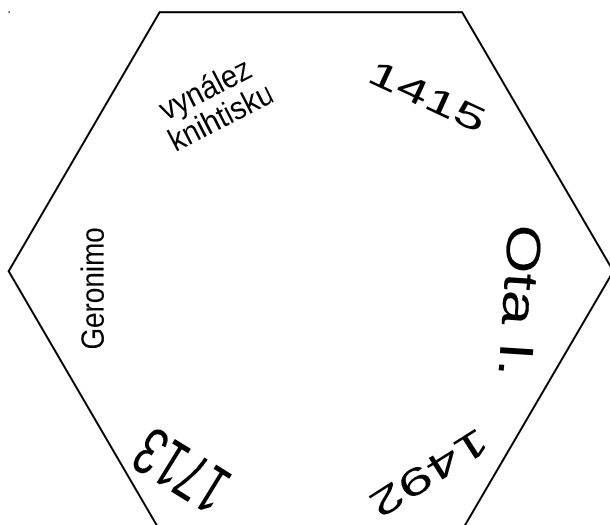
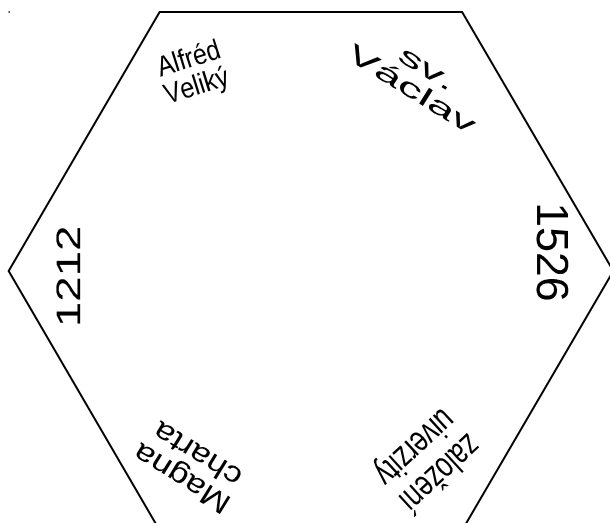


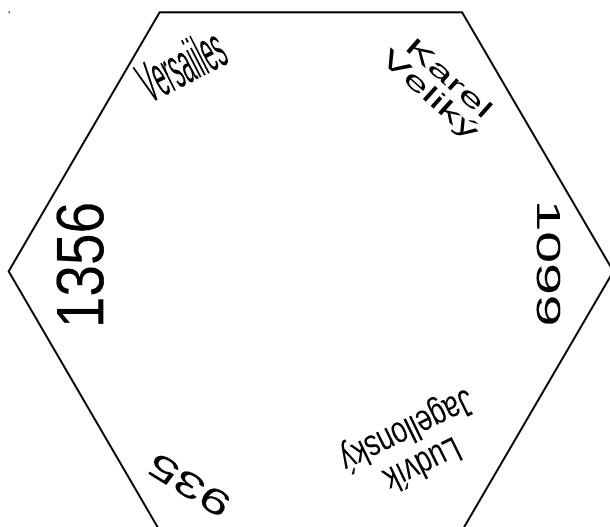
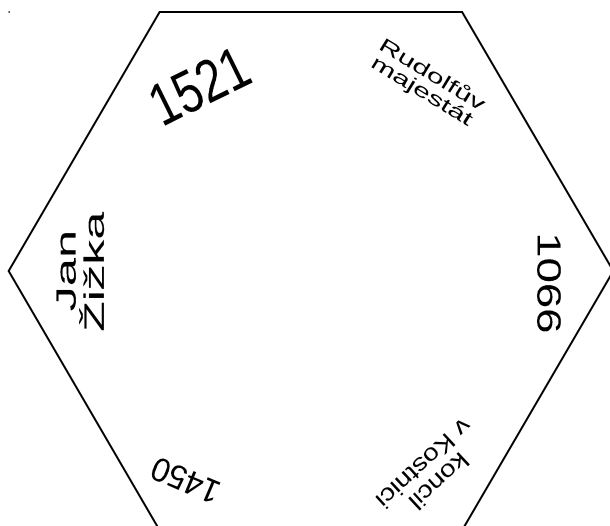


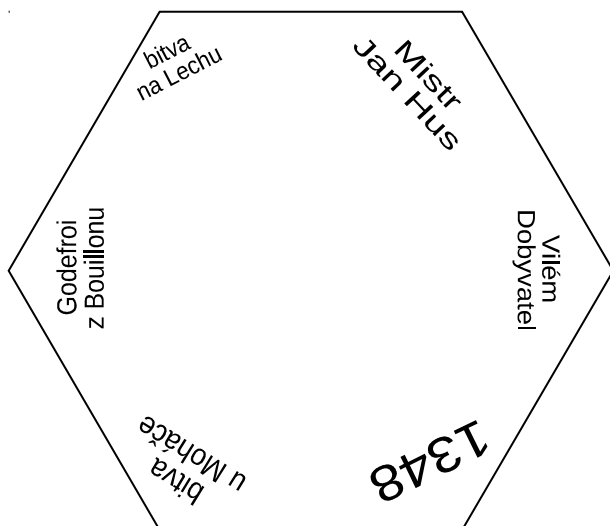


vii. ŠESTIÚHELNÍKY 7. ročník

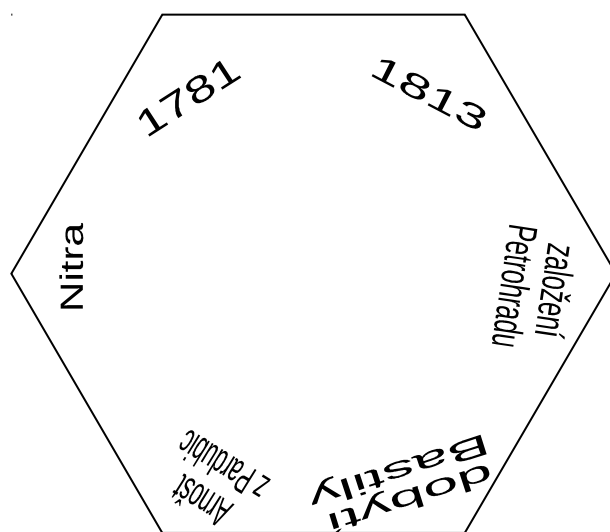
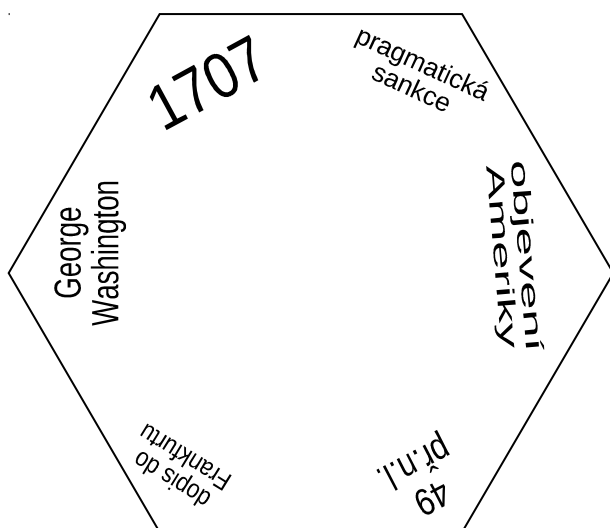


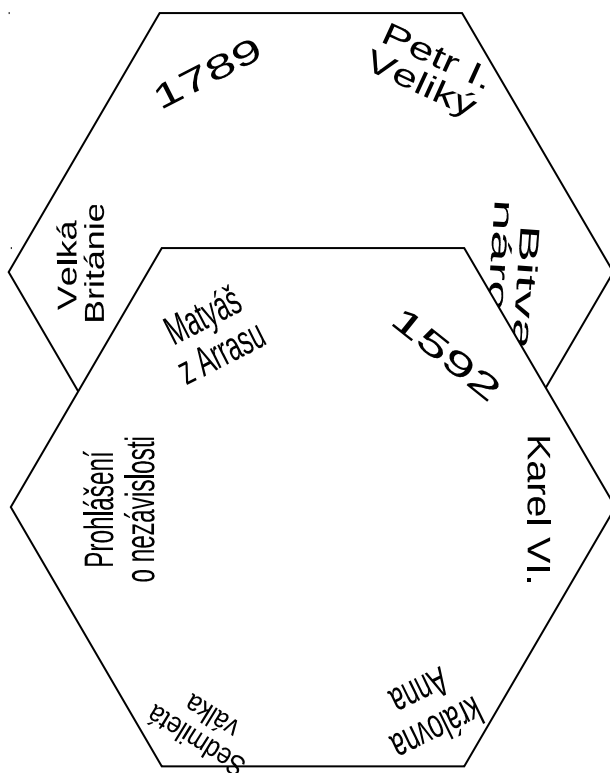
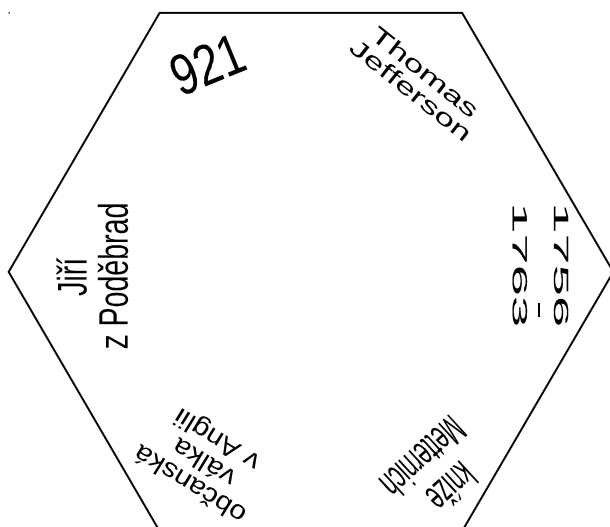


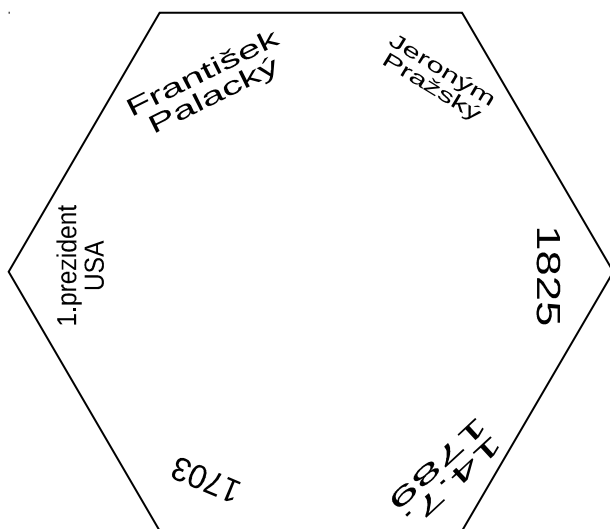




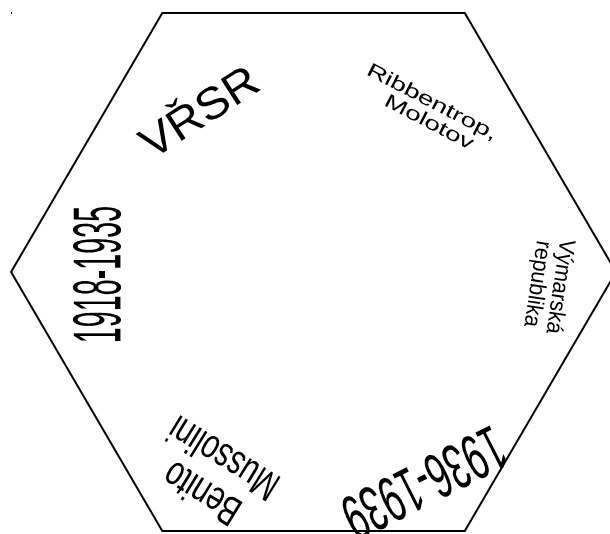
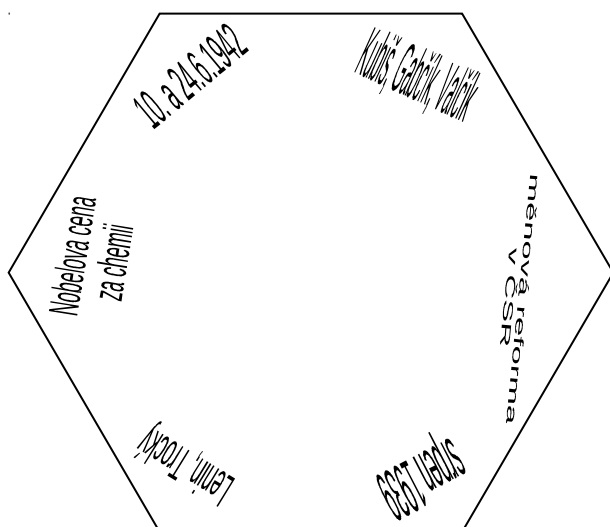
viii. ŠESTIÚHELNÍKY 8. ročník



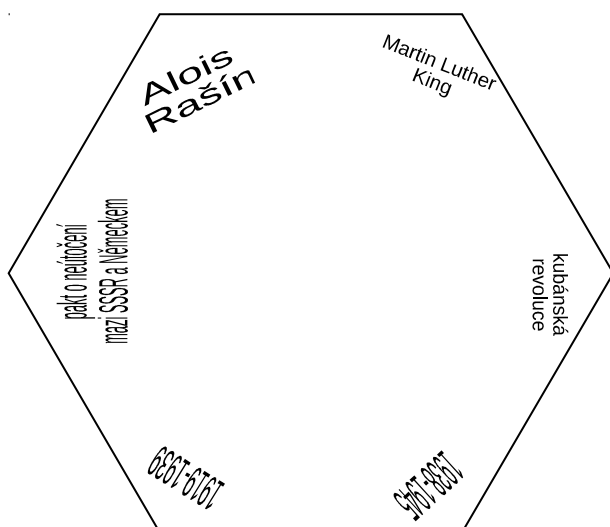
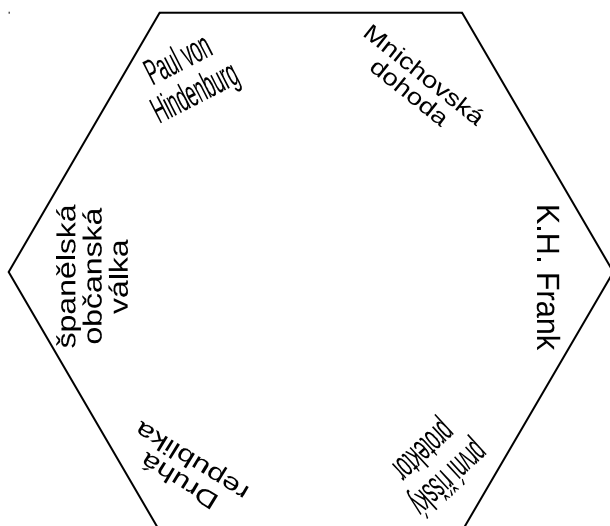
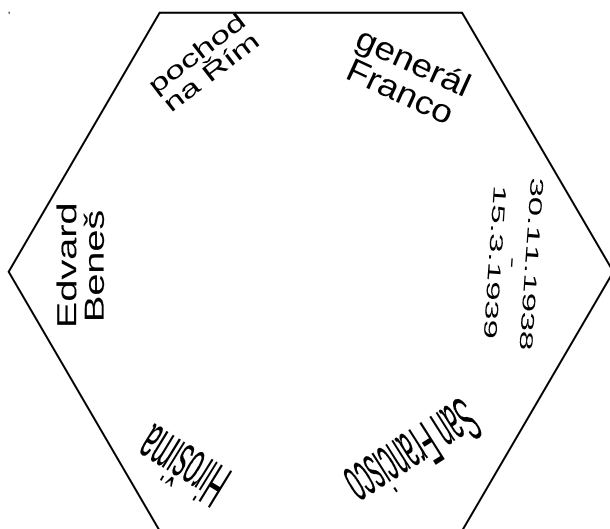


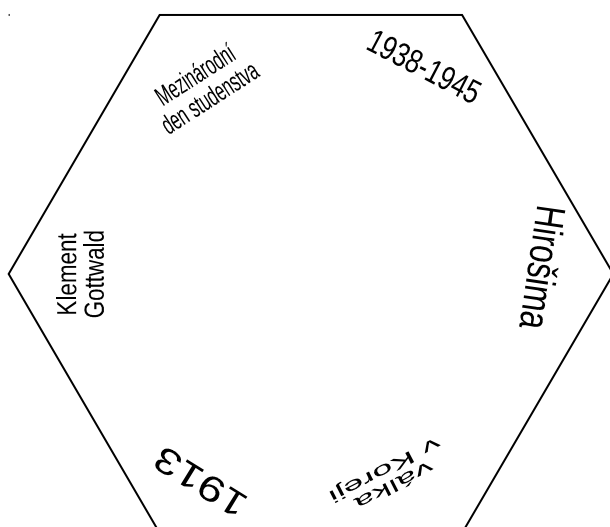
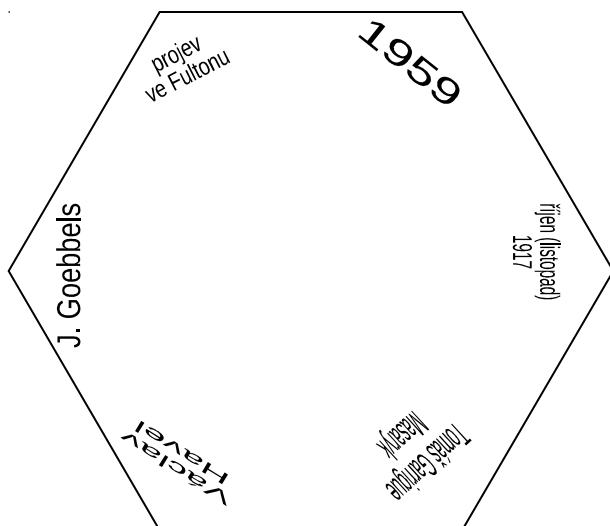


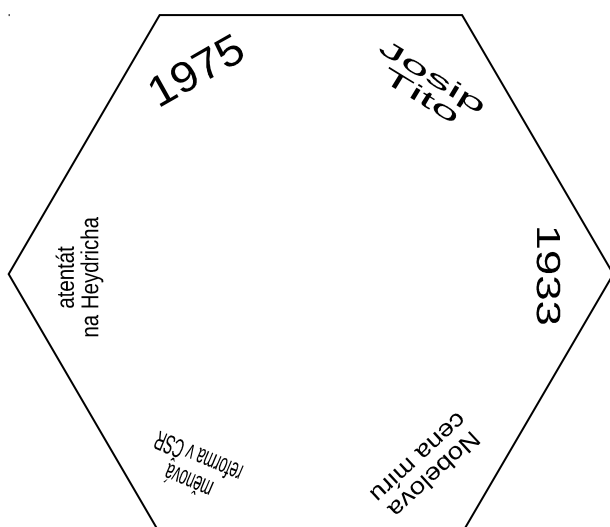
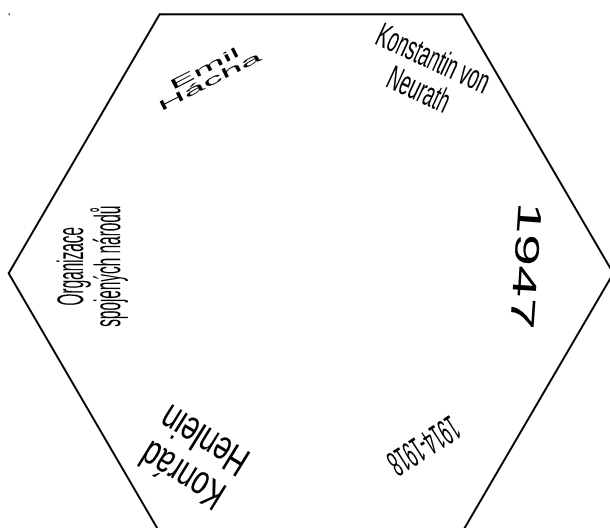
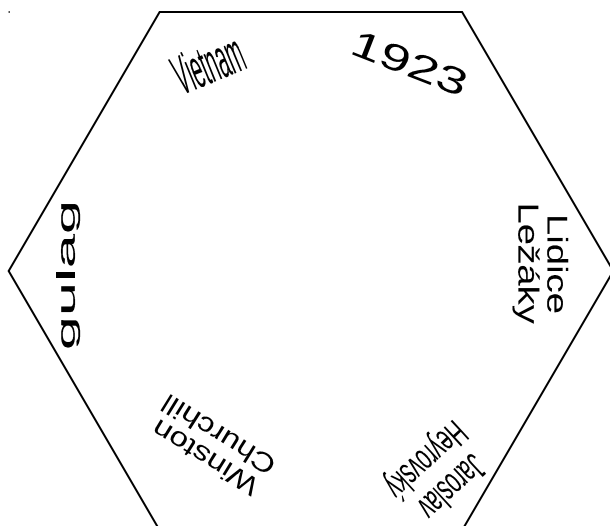
ix. ŠESTIÚHELNÍKY 9. ročník











## 8. Závěr

Ve své diplomové práci *Didaktická hra ve výuce dějepisu na druhém stupni základní školy* jsem si stanovila cíl zdůvodnit zařazení didaktické hry do výuky, nabídnout způsoby, jak ji zařadit a jak pomocí ní motivovat žáky k učení, dále bylo cílem vytvořit soubor her pro výuku dějepisu na druhém stupni základní školy.

Cíl mé diplomové práce byl splněn. V teoretické části jsem se zabývala didaktickou hrou a její motivační rolí, poskytla jsem vyučujícím podrobné informace o tom, jak ji zařadit do výuky a jakých zásad se držet, aby byla co nejefektivnější.

Ve výzkumné části jsem pomocí metody dotazování zjistila zkušenosti učitelů na druhém stupni ZŠ s didaktickou hrou a její motivační rolí při výuce dějepisu, četnost a způsob použití didaktických her. Šetřením jsem zjistila, že používání didaktických her během vyučování dějepisu je běžné, ne však všichni jsou přesvědčeni o efektivitě jejich užívání, učitelé je využívají nejvíce ve fázi motivace a fixace. Méně již ve fázi expozice. K výkladu nového učiva využívají nejvíce frontální výuku.

Výsledky výzkumu se shodují s hypotézami č. 1 a 2, s hypotézou č. 3 jsou v rozporu.

Z šetření vyplynula nespokojenost učitelů s nabídkou didaktických her v jimi užívaných učebnicích.

V praktické části jsem vytvořila soubor didaktických her, který by mohl tuto nespokojenost učitelů zmírnit. Jedná se o čtyři typy her, *Domino*, *Historie českých zemí v otázkách*, *Šestiúhelníky a Riskuj*. Každá z her je jiného charakteru, zaměřuje se na jiné klíčové kompetence, propojuje jiné mezipředmětové vztahy. Hry jsem prakticky vyzkoušela se žáky, které učím, a v diplomové práci jsem shrnula metodiku k jednotlivým hrám a na základě svých zkušeností jsem popsala i úskalí, se kterými se učitelé při jejich používání mohou setkat, a nabízím možná řešení.

Z nedostatku času jsem bohužel nemohla učitelům, kteří se zúčastnili mého výzkumu, poskytnout mnou vytvořený soubor didaktických her k ozkoušení a následně zjistit, jak jsou s nimi spokojeni. S některými jsme se domluvili, že tak uděláme. Výsledky dalšího šetření by byly jistě zajímavé a přínosné.

## 9. Použitá literatura

- Blecha, I. a kol.: *Filosofický slovník*, FIN, Olomouc 1995
- Čáp, J.: *Psychologie výchovy a vyučování*, UK, Praha 1993
- Grecmanová, H., Urbanovská, E., Novotný, P.: *Podporujeme aktivní myšlení a samostatné učení žáků*, Hanex, Olomouc 2000
- Hartl, P., Hartlová, H.: *Psychologický slovník*, Portál, Praha 2000
- Hricová, I., Jakubíková, J., Tulenková, M.: *Hry a kolektivní úlohy v přírodopise*, Metodicko-pedagogické centrum, Prešov 2003
- Jankovcová, M., Průcha, J., Koudela, J.: *Aktivizující metody v pedagogické praxi středních škol*, SPN, Praha 1988
- Kasíková, H.: *Kooperativní učení, kooperativní škola*, Portál, Praha 1997
- Kolektiv autorů: *Dějiny evropské civilizace I., II.*, Paseka Litomyšl, Praha 2002
- Kolektiv autorů: *Dějiny zemí Koruny české I., II.*, Paseka Litomyšl, Praha 1993
- Kujal, B. a kol.: *Pedagogický slovník 1. díl*, SPN, Praha 1965
- Lokšová, I., Lokša, J.: *Pozornost, motivace, relaxace a tvořivost dětí ve škole*, Portál, Praha 1999
- Lokšová, I., Lokša, J.: *Tvořivé vyučování*, Grada Publishing, Praha 2003
- Mádrová, E.: *Učíme se hrou*, Práce, Praha 1995
- Maňák, J., Švec, V.: *Výukové metody*, Paido, Brno 2003
- Masariková, A.: *Didaktická hra vo výchovno – vzdelávacom procese: Quo vadis výchova?*, SPN, Bratislava 1994
- Nakonečný, M.: *Motivace lidského chování*, Academia, Praha 1997

- Nelešová, A.: *Jak se děti učí hrou*, Grada Publishing, Praha 2004
- Němec, J.: *S hrou na cestě za tvořivostí – Poznámky k rozvoji tvořivosti žáků*, Paido, Brno 2004
- Neuman, J. a kol.: *Překážkové dráhy, lezecké stěny a výchova prožitkem*, Praha, Portál 1999
- Neuman, J.: *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*, Portál, Praha 2000
- Pavlovská, M.: *Cesta současné školy ke škole tvořivé*, MSD, Brno 2002
- Petty, G.: *Moderní vyučování*, Praha, Portál 1996
- Průcha, J., Walterová, E., Mareš, J.: *Pedagogický slovník*, Portál, Praha 1995
- Silberman, M., Lawson, K.: *101 metod pro aktivní výcvik a vyučování*, Praha, Portál 1997
- Skalková, J. aj.: *Úvod do metodologie a metod pedagogického výzkumu*, SPN, Praha 1983
- Skalková, J.: *Obecná didaktika*, IVS, Praha 1999
- Střelec, S.: *Kapitoly teorie a metodiky výchovy*, Paido, Brno 1998
- Šárochová, G.: *České země v evropských dějinách*, Paseka Litomyšl, Praha 2006
- Trémolières, F., Ritchieová, C.: *Tvůrci světových dějin*, Mladé letá, Bratislava 2002
- Vališová, A., Kasíková, H. a kol.: *Pedagogika pro učitele*, Grada, Praha 2007
- Válková, V.: *Dějepis 6 – pravěk a starověk*, SPN, Praha 2006
- Válková, V.: *Dějepis 7 – středověk a raný novověk*, SPN, Praha 2009
- Válková, V.: *Dějepis 8 – novověk*, SPN, Praha 2008

## **Resumé**

Diplomová práce se zabývá didaktickou hrou ve výuce dějepisu na druhém stupni základní školy. Teoretická část nás seznamuje s charakteristikou hry a soutěže (základní pojmy, vztah mezi těmito pojmy), didaktickou hrou a její motivační rolí ve výuce, postupem zařazení didaktické hry do výuky a významem didaktických her v dějepise. Cílem diplomové práce bylo vypracovat soubor didaktických her využitelných v hodinách dějepisu ve všech ročnících druhého stupně základní školy, sestavit dotazník k didaktickým hrám a pomocí dotazníkové metody zjistit, jak probíhá realizace her ve výuce dějepisu na základních školách. Cíle diplomové práce byly splněny. Pomocí dotazníkové metody jsem zjistila zkušenosti učitelů se zařazováním didaktických her do výuky, četnost použití didaktických her a způsoby jejich zařazení. Vytvořila jsem soubor didaktických her, které mohou využívat nejen učitelé.

The thesis is about a didactic game in a teaching of history in second degree of basic school. The theoretical part describes a characteristic of game and a competition (basic concepts, a relationship among the concepts), the didactic game and its motivation role to education, procedure of putting the didactic game in education and an importance of didactic games in history education. Aims of the thesis was draw up a set of didactic games for all year-classes of history lessons in second degree of basic school, make up a questionnaire for didactic games and find out through the questionnaire how execution of didactic games works in education of history in basic schools. The aims were fulfilled. Through the use of questionnaire method I found out experience of teachers with putting the didactic games in education, frequency of use the didactic games and a ways of insertion. I created a set of didactic games which can be used not only teachers.

## Přílohy

Vážená paní učitelko/ pane učiteli,  
dovoluji si Vás oslovit s prosbou o vyplnění následujícího dotazníku. Cílem tohoto dotazníku je postihnout četnost a způsob používání didaktických her v rámci výuky dějepisu na druhém stupni základní školy. Výsledky dotazníku hodlám použít ve své diplomové práci *Didaktická hra ve výuce dějepisu*.

Vyplnění dotazníku je jednoduché. Prosím, odpovídejte na otázky jasně a stručně. V otázkách, ve kterých jsou možnosti odpovědí, zakroužkujte, prosím, Vámi vybranou odpověď. Více odpovědí pak zakroužkujte v otázce č. 5.

Zveřejněné výsledky budou zcela anonymní.

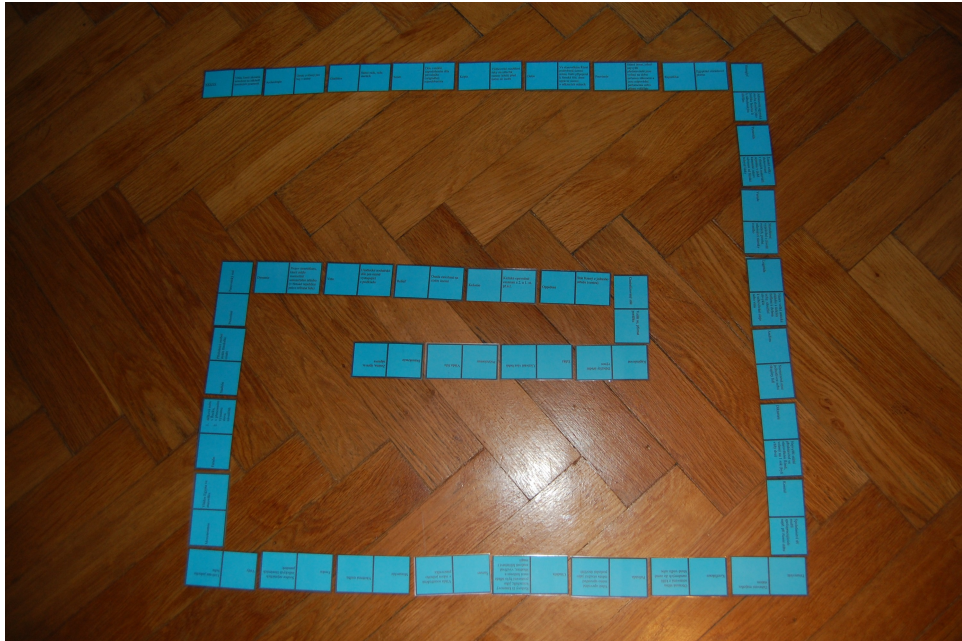
- 1) **Používáte v hodinách dějepisu didaktické hry?** Ano    Ne
  
- 2) **Pokud *ano*, z jakého důvodu? / Pokud *ne*, z jakého důvodu?**
  
- 3) **Do jaké fáze vyučovací hodiny převážně zařazujete didaktickou hru?**
  - A. motivace
  - B. expozice (výklad nového učiva)
  - C. fixace (opakování)
  - D. diagnostika
  - E. aplikace (použití poznatků)
  
- 4) **Jakou funkci mají převážně Vámi používané didaktické hry?**
  - A. Cíleně pro získávání nebo upevňování vědomostí a dovedností žáků.
  - B. Pro vyplnění časového prostoru (např. před prázdninami, konec hodiny, pokud žáci dokončí práci dříve, než bylo očekáváno).
  - C. Jako odměnu žákům za vzorné chování, splnění úkolu.
  
- 5) **Jaké didaktické hry používáte? (vyberte 5 typů, které používáte nejčastěji)**
  - A. Řešení úloh (individuální, skupinové).
  - B. Odpovídání na otázky (slouží zejména pro opakování vědomostí, může být individuální nebo skupinové).
  - C. Brainstorming (napsat vše, co souvisí s učivem) .
  - D. Práce s literaturou (procvičování dovednosti práce s textem, vyhledávání informací).
  - E. Metoda KIM (procvičování paměti).
  - F. Práce s videem (např. promítání bez zvuku, žáci komentují, co vidí).
  - G. Obdoba televizních soutěží a her.
  - H. Obdoba známých dětských her (piškvorky apod.).
  - I. Tajenky.
  - J. Jiné: .....(doplňte).



- 6) **Vedete si vlastní kartotéku her?**                      Ano      Ne
- 7) **Kolik má vaše kartotéka her přibližně položek?**  
A. 10-20  
B. 30-50  
C. 60-100  
D. Více
- 8) **Používáte převážně hry z učebnice nebo vymýšlíte vlastní?**  
A. Pevážně užívám her z učebnice.  
B. Pevážně vymýšlím vlastní hry.
- 9) **Jak často používáte ve výuce didaktické hry?**  
A. Témeř každou hodinu.  
B. Každý týden.  
C. Každý měsíc.  
D. Méně.
- 10) **Jaké používáte učebnice (od jakého nakladatelství)?**
- 11) **Obsahují tyto učebnice podle Vás dostatečné množství kvalitních didaktických her?**  
A. Ano, jsem spokojen(a).  
B. Myslím, že kvalitní učebnice by mohla obsahovat více vhodných didaktických her.  
C. Ne, nejsem spokojen(a).  
D. Neumím se vyjádřit.
- 12) **Uved'te příklad jednoduché didaktické hry, kterou zařazujete do výuky dějepisu a která má u dětí úspěch.**
- 13) **Pokud srovnáte výsledky výuky v hodinách, kdy užíváte didaktické hry s těmi, kdy je nevyužíváte, jsou podle Vás hodiny:**  
A) stejně úspěšné  
B) více úspěšné  
C) méně úspěšné
- 13) **Pohlaví:**                      Žena      Muž
- 14) **Počet roků pedagogické praxe:**

*Děkuji za spolupráci*

Zuzana Poláková  
Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy



Obr. 2 Domino 7.ročník





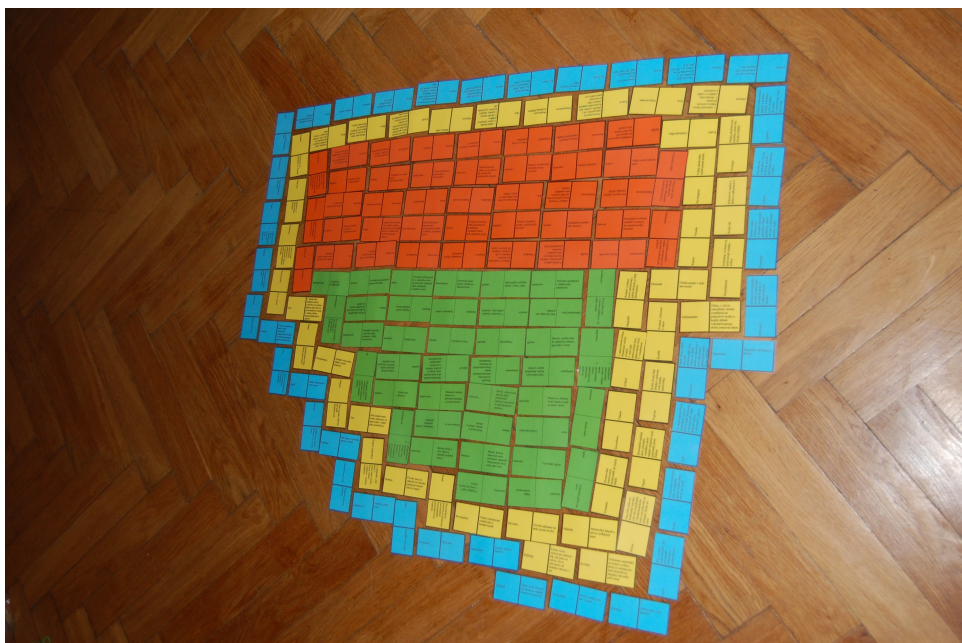
Obr. 3 Domino 8.ročník



Obr. 4 Domino 9. ročník



Obr. 5 Domina všech ročníků na sebe navazují



Obr. 6 Historie českých zemí v otázkách





Obr. 7 Šestiúhelníky 7. a 8. ročník



Obr. 8 Šestiúhelníky 6. a 8. ročník



Obr. 9 Šestiúhelníky 9. ročník

